ISBN978-4-902948-29-5
C0074 ¥3000E
定価:本体3000円+税
STYLE
9784902948295
1920074030002
POLICE
村田峻治
ANIMATION WORKS
車輌設定資料
POLICE
MURATA TOSHIHARU
ANIMATION WORKS
REFERENCE FOR DRAWING
AUTOMOBILES
STYLE

村田峻治
ANIMATION WORKS
車輌設定資料

STYLE

MURATATOSHIHARU ANIMATION WORKS REFERENCE FOR DRAWING AUTOMOBILES

本書について

「村田峻治 ANIMATION WORKS 車輛設定資料」は、アニメーター、デザイナーである村田峻治が、アニメーションの制作過程で描いた四輪車やバイク等の車輌に関する設定画を収録した書籍である。収録した設定画は『逮捕しちゃうぞ』『エクスドライバー』『ああっ女神さまっ』『GetBackers－奪還屋－』のために描かれたものだ。編集作業は村田峻治自身が所有していた設定画を用いて行った。また、より見やすくするために、設定画内の画の配置をオリジナルの資料から若干調整したものがあることをお断りしておく。
なお、図版のキャプションについては、車輌名が「BMW」のようにアルファベットで呼称されるものはアルファベットにて記載を行い、トゥデイ等のカタカナで呼称する慣例がある車輌名はカタカナにて記載している。

村田峻治プロフィール

アニメーター、デザイナー。亜細亜堂、スタジオジブリ等を経てフリー。代表作に『逮捕しちゃうぞ』シリーズ（メカニックデザイン）、『EAT-MAN』（キャラクターデザイン・作画監督）、『機動警察パトレイバー［劇場版］』（原画）、『GUIN SAGA』（キャラクターデザイン・総作画監督）、『BATMAN GOTHAM KNIGHT』「Field Test」（キャラクターデザイン）等。

ホンダ トゥデイ

ホンダ トゥデイ

ホンダ トゥデイ

ホンダ トゥデイ［エンジンルーム］

ホンダ トゥデイ［コクピット］

ホンダ トゥデイ［四面図］

ホンダ トゥデイ［ラゲッジルーム］

三菱 ギャラン

中嶋剣のヘルメット ／ ホンダ トゥデイ［台風仕様］

三菱 ギャラン［コクピット、内装］

三菱 ギャラン［V字パトライト］

ポルシェ 911

ポルシェ 911

ポルシェ 911［コクピット］

日産 スカイラインGT-R

トヨタ クラウン

日産 スカイラインGT-R［コクピット］

トヨタ クラウン［コクピット］

スズキ Kei

ホンダ レジェンド

スズキ Kei［コクピット］

ホンダ レジェンド［コクピット､内装］

ホンダ レジェンド［自動車電話］

トヨタ カムリ

フォード クラウンビクトリア

トヨタ カムリ［コクピット］

トヨタ ヴィッツ

トヨタ ヴィッツ［内装］

トヨタ ヴィッツ［コクピット］

トヨタ ソアラ

トヨタ マークII

トヨタ マークII［コクピット］

マツダ RX-7

マツダ RX-7［コクピット］

マツダキャロル

ホワイトリボン

マツダ キャロル

マツダキャロル室内

マツダ キャロル［内装］

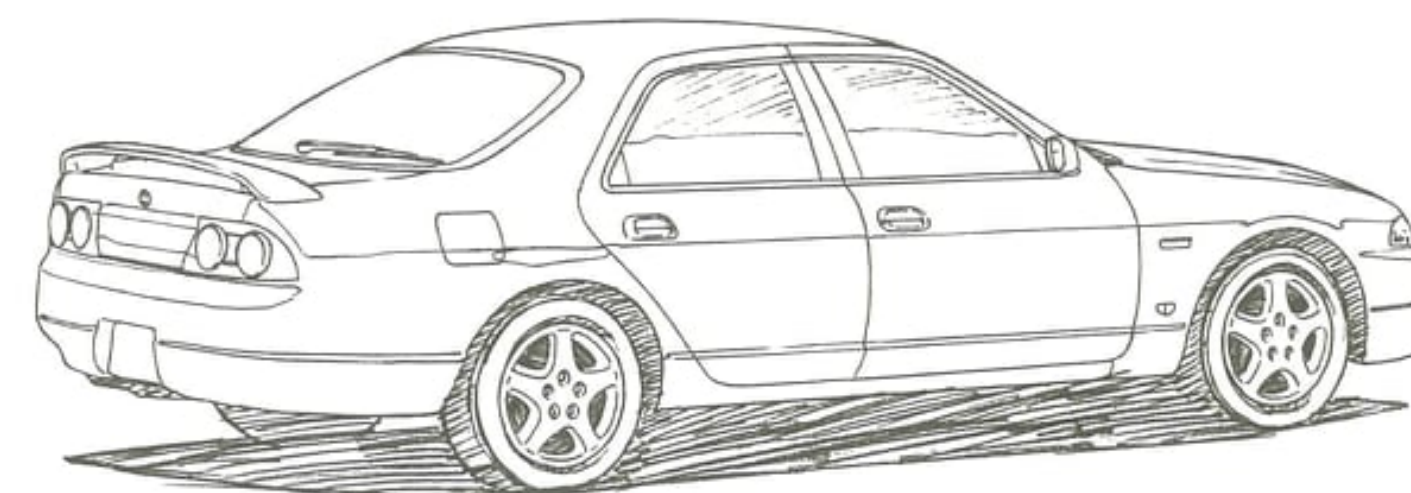
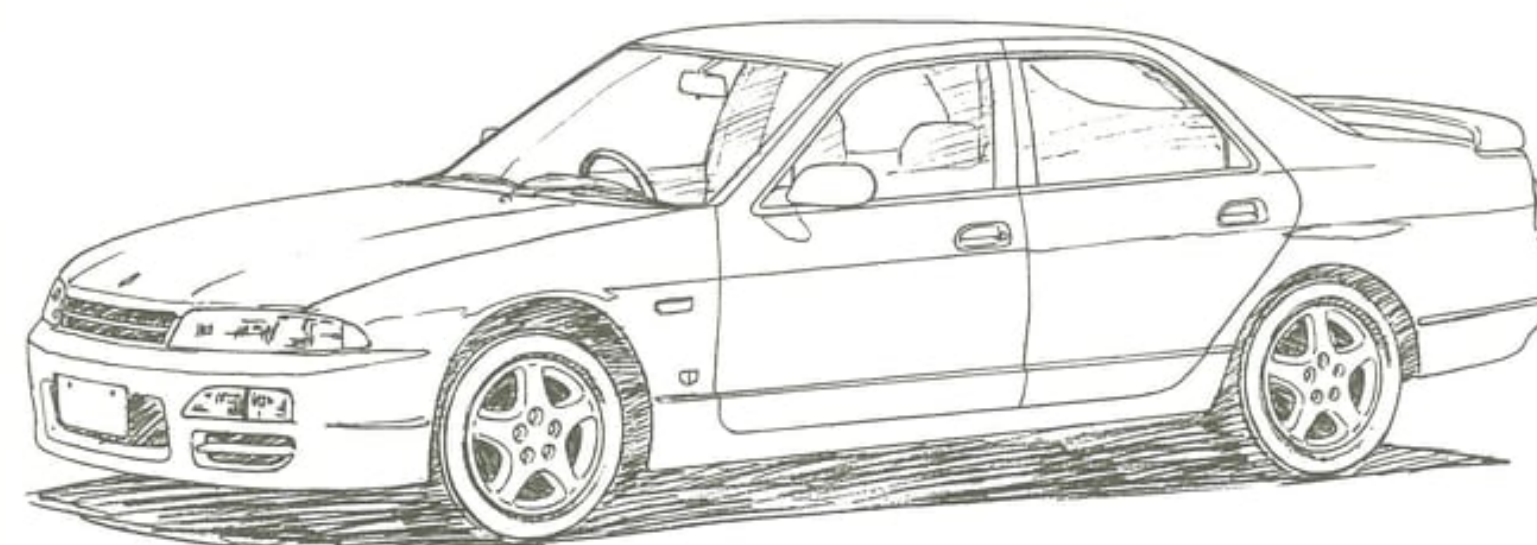
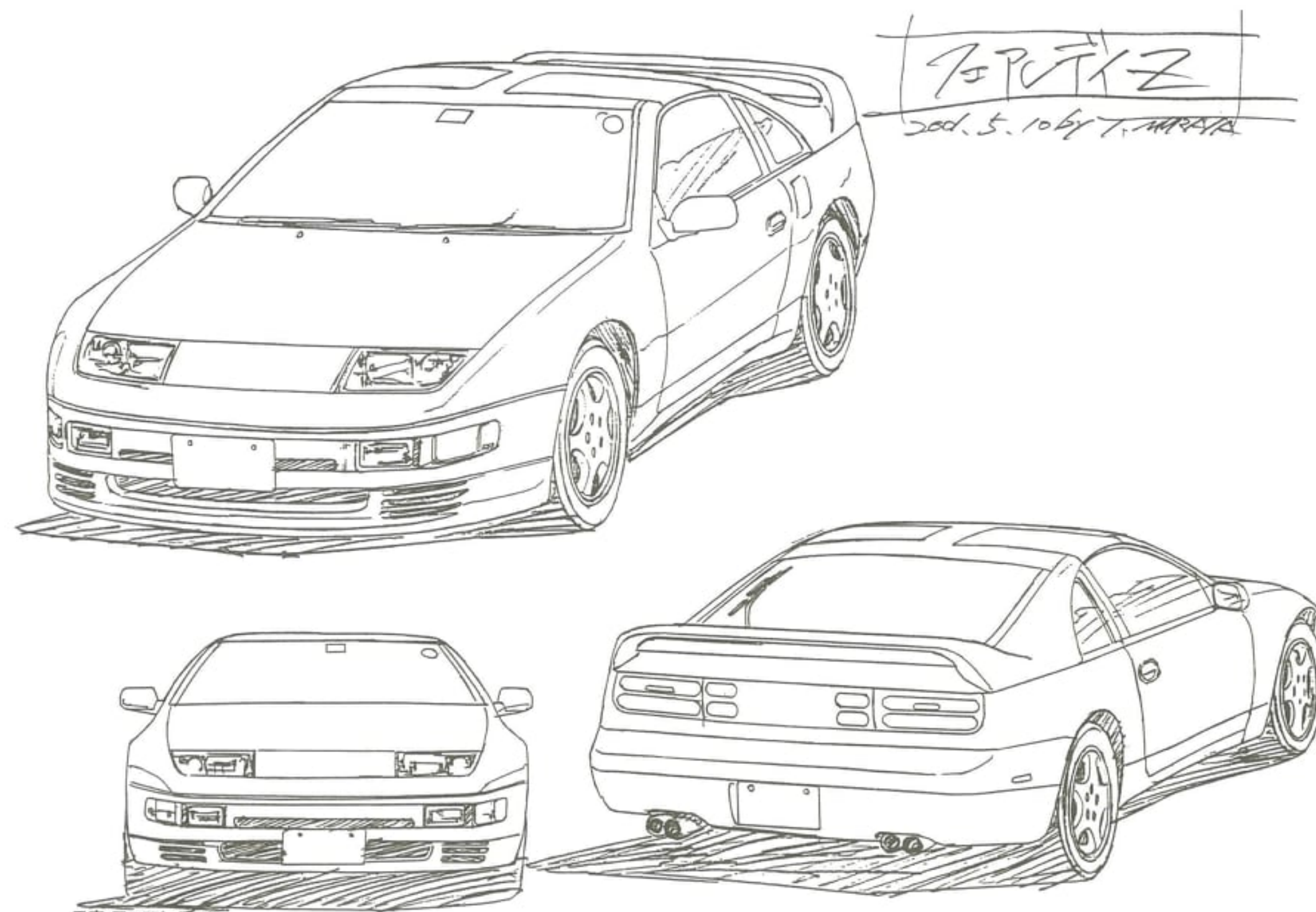
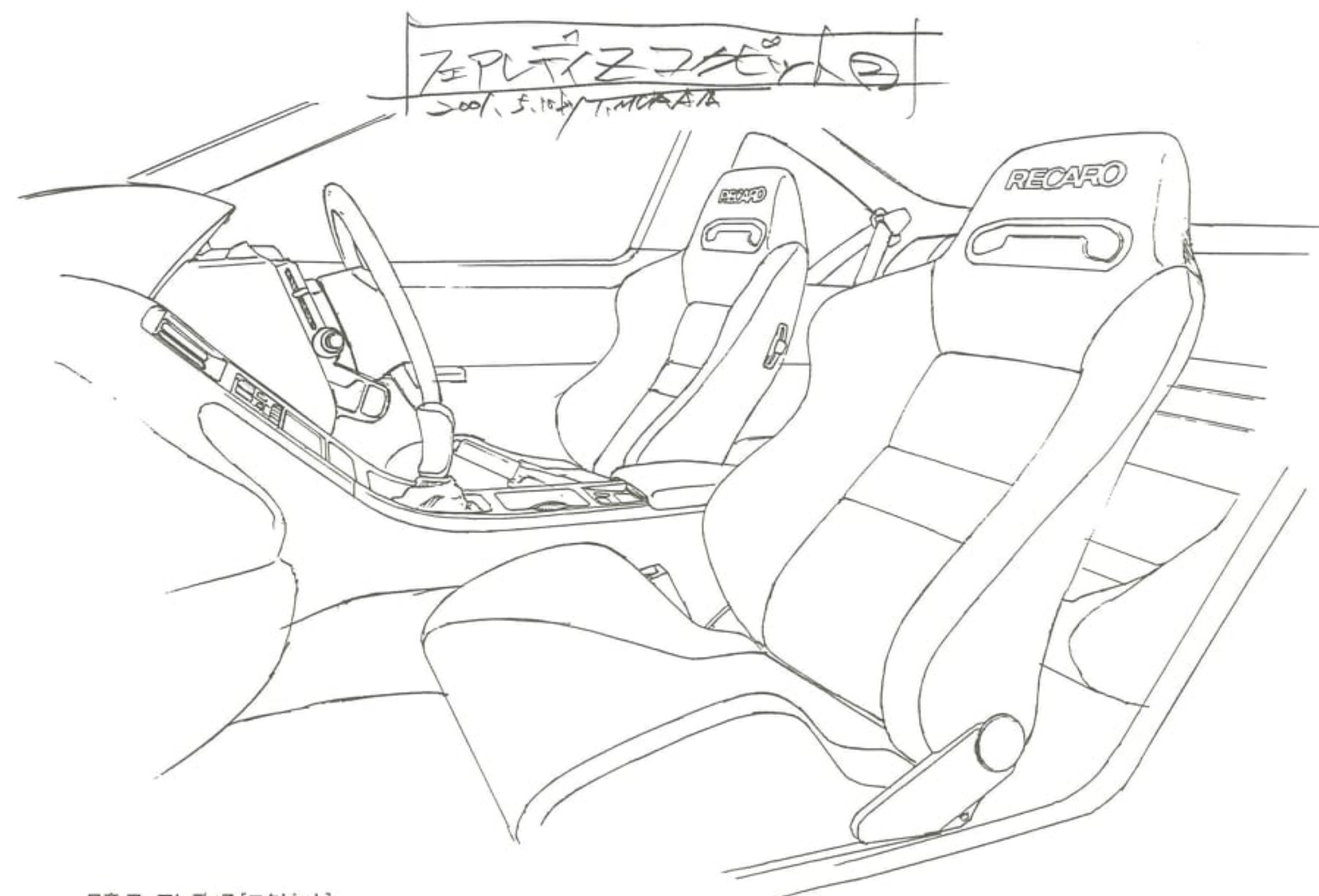
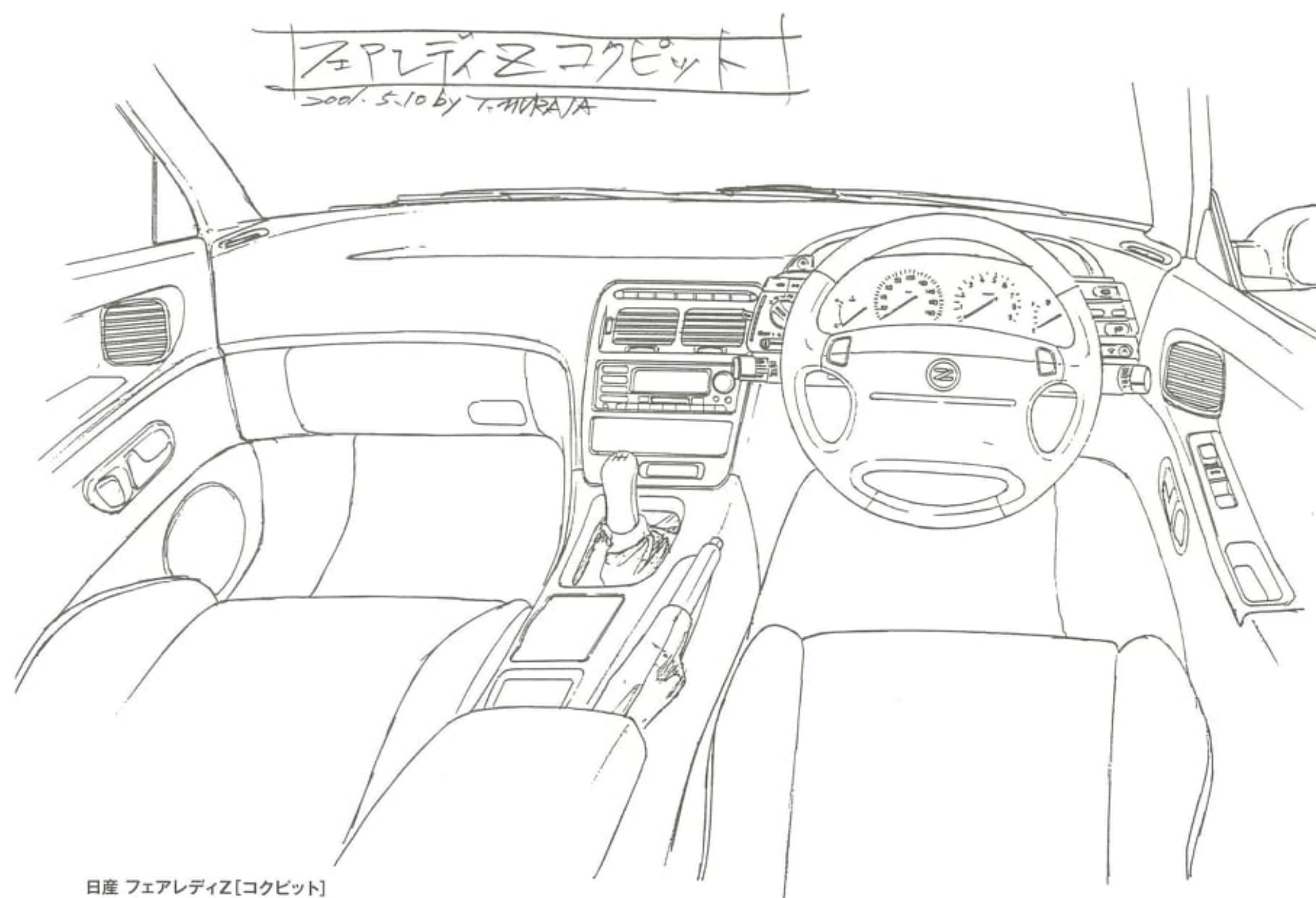
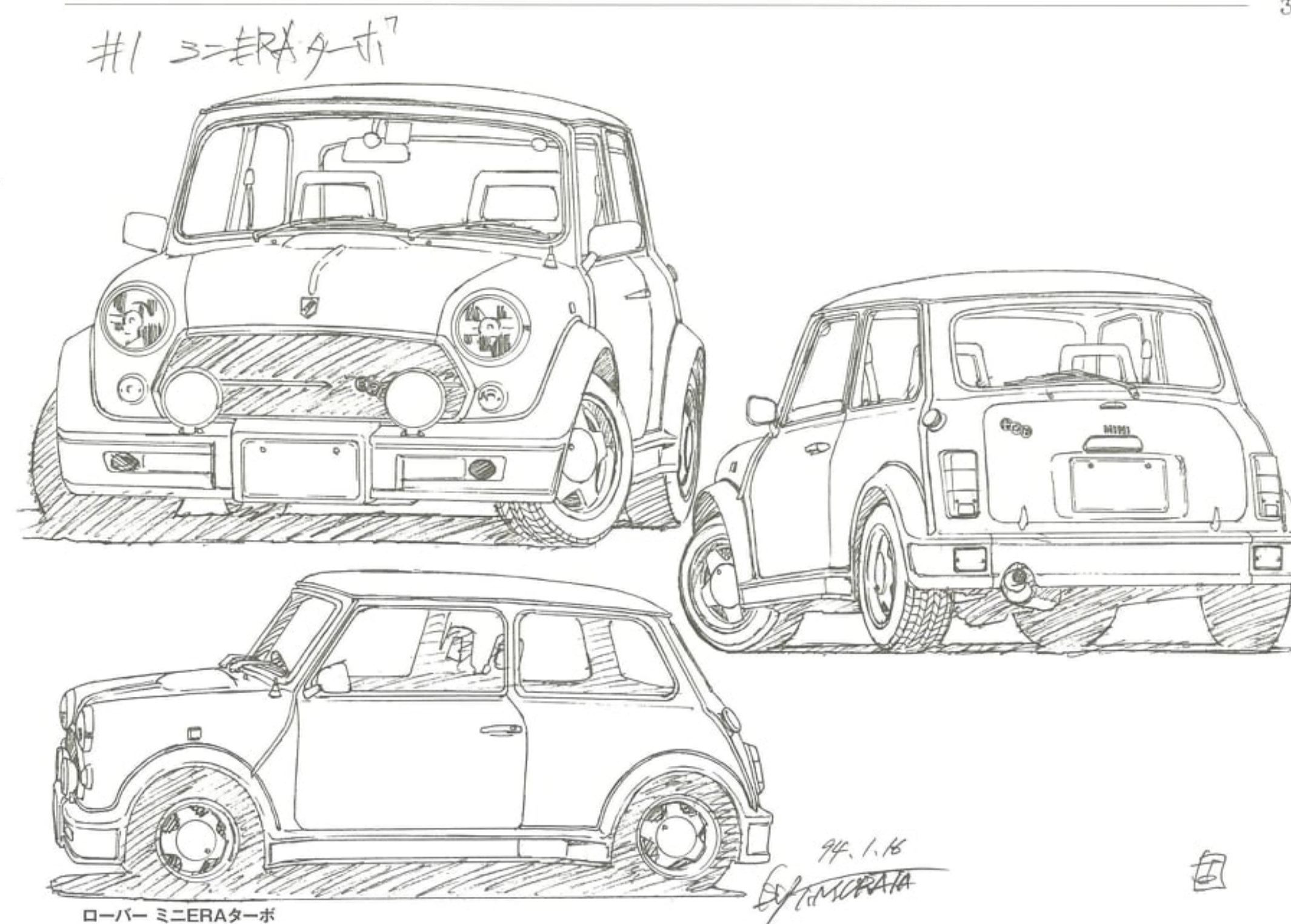
マツダ ランティス

ホンダ プレリュード

ホンダ シビックTYPE-R

ホンダ シビックTYPE-R［コクピット］

ホンダ シビックTYPE-R［コクピット］

日産 スカイライン

日産 フェアレディZ

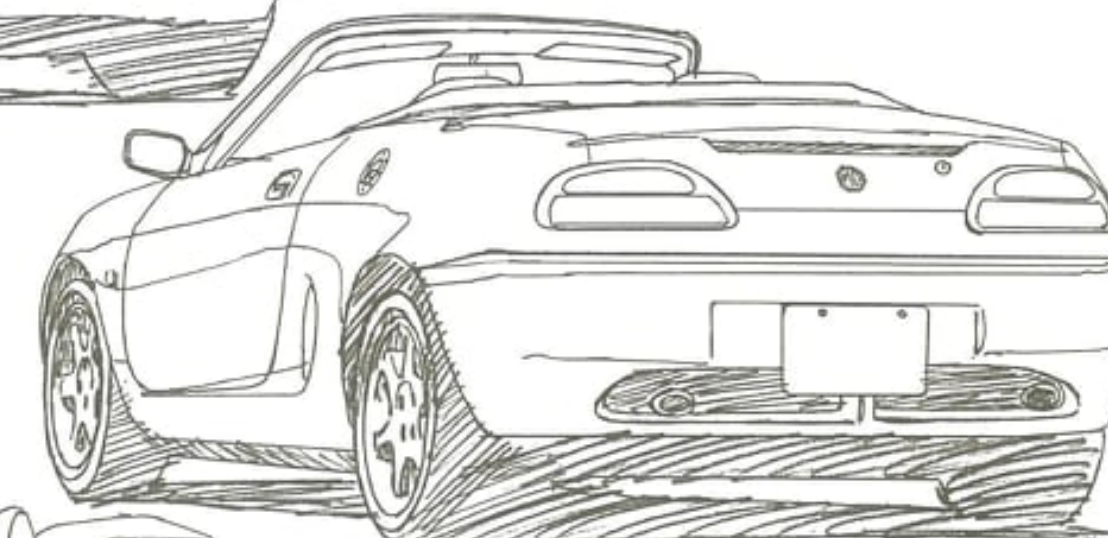
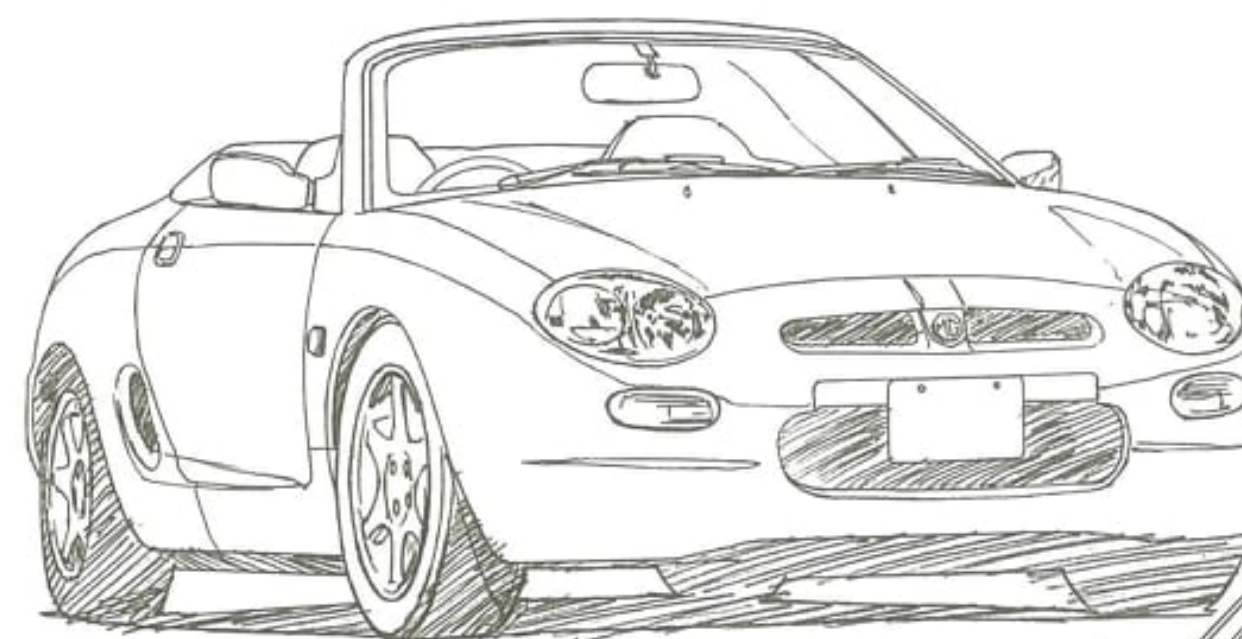
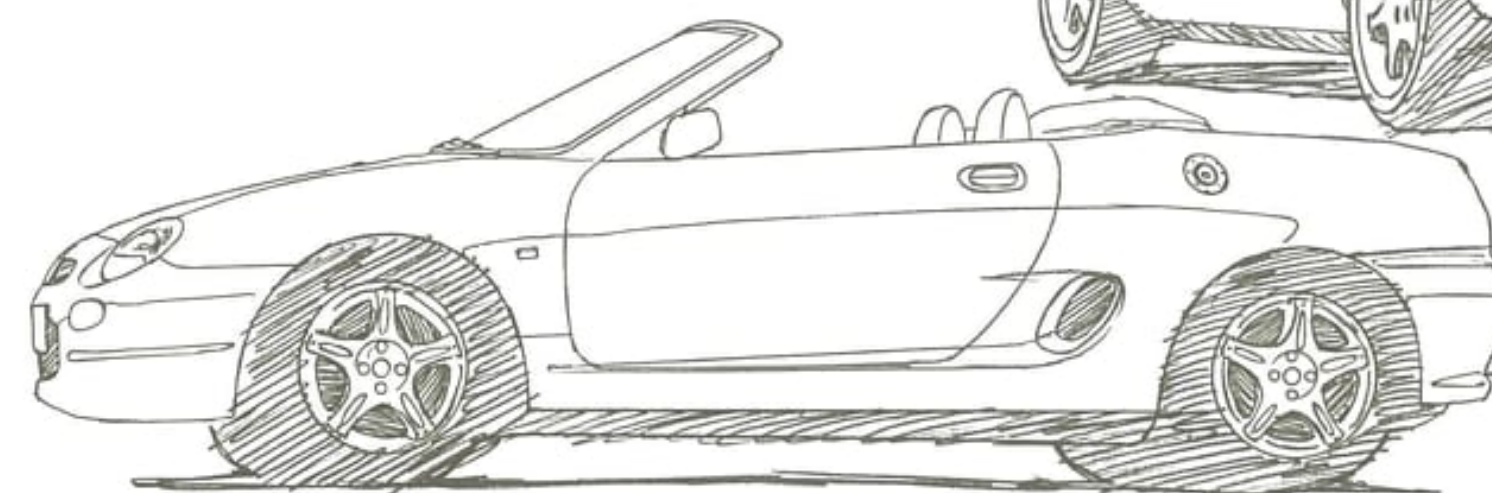
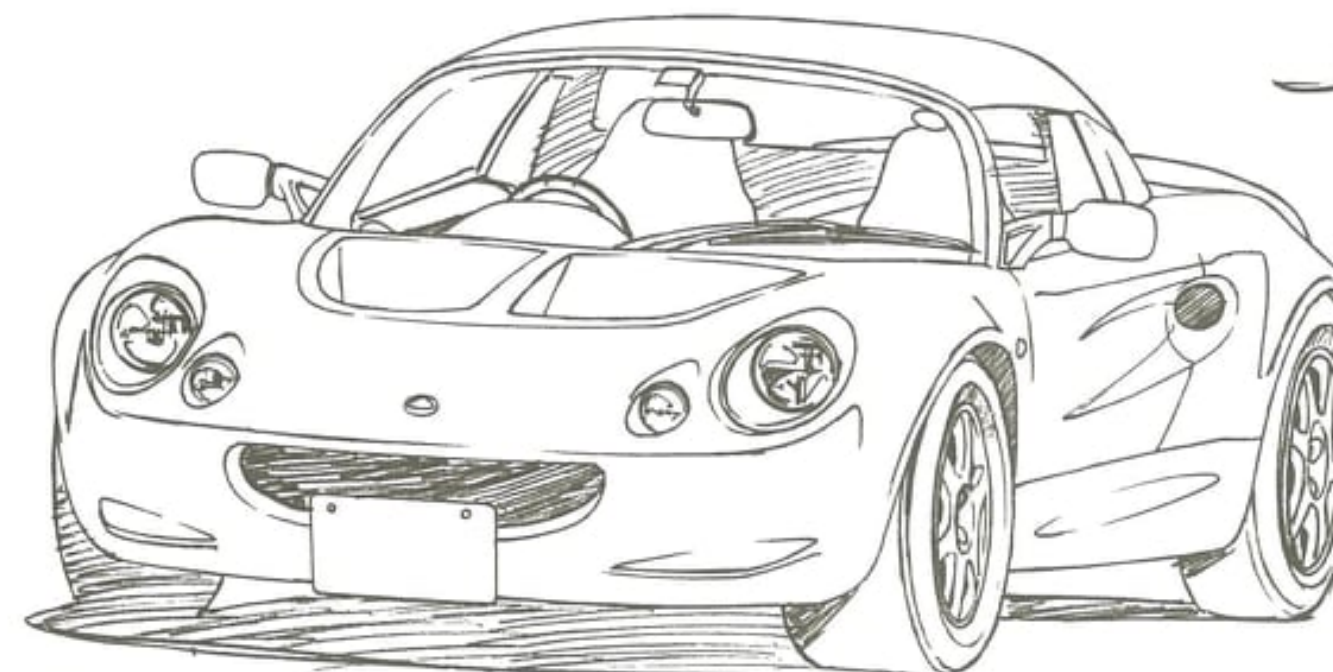
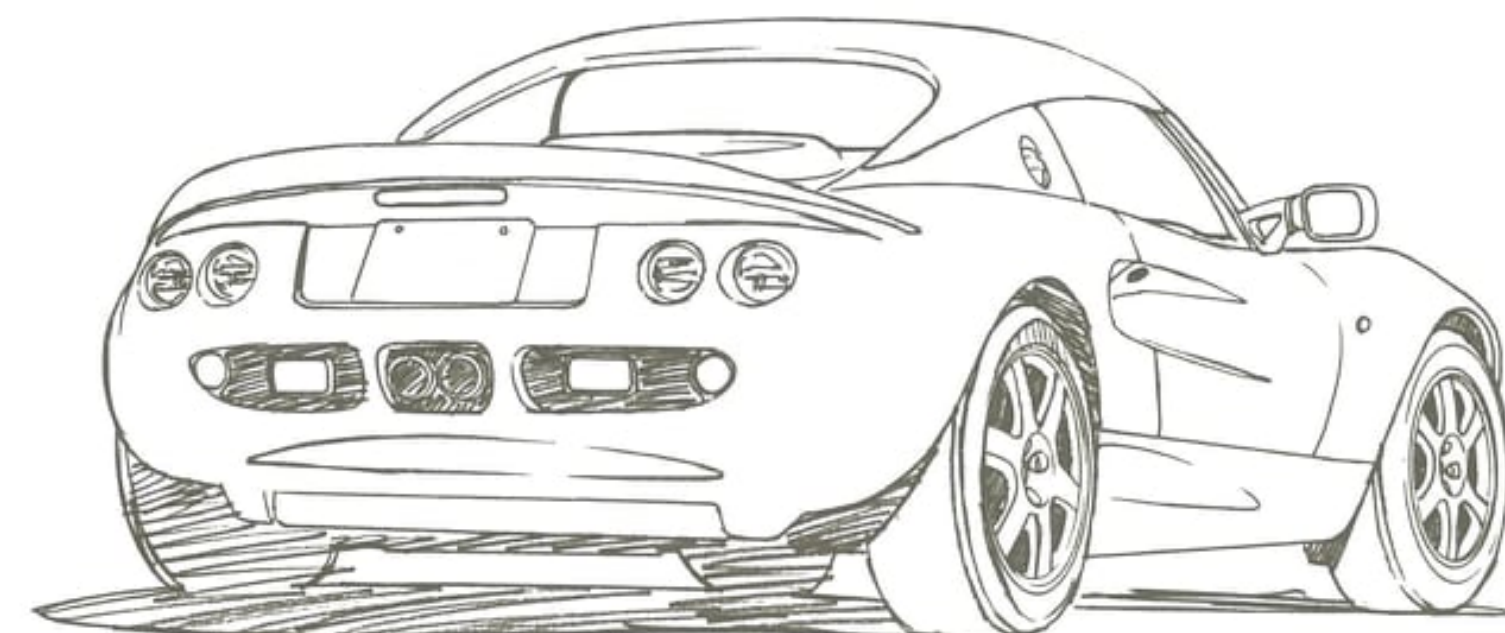
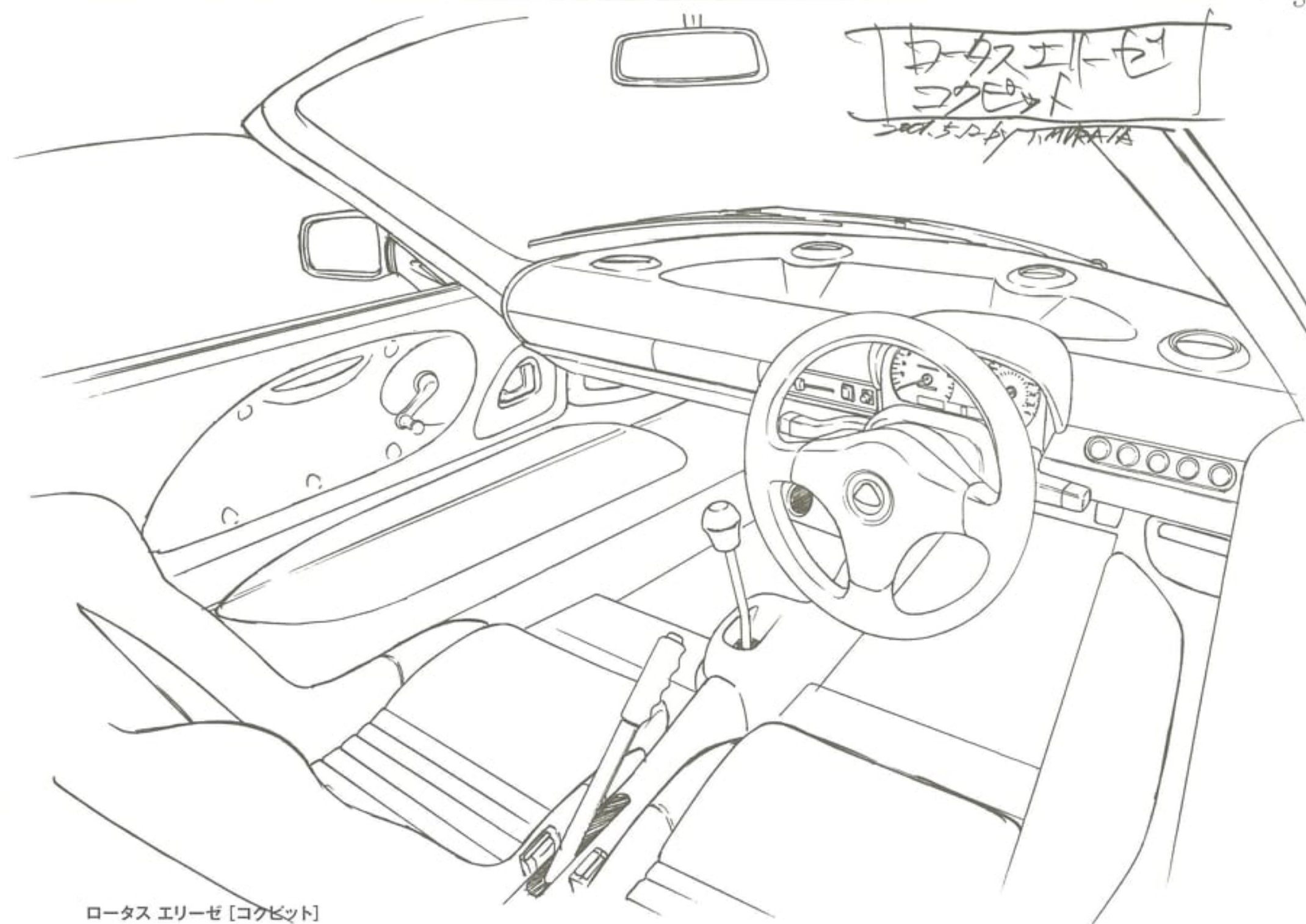
日産 フェアレディZ［コクピット］

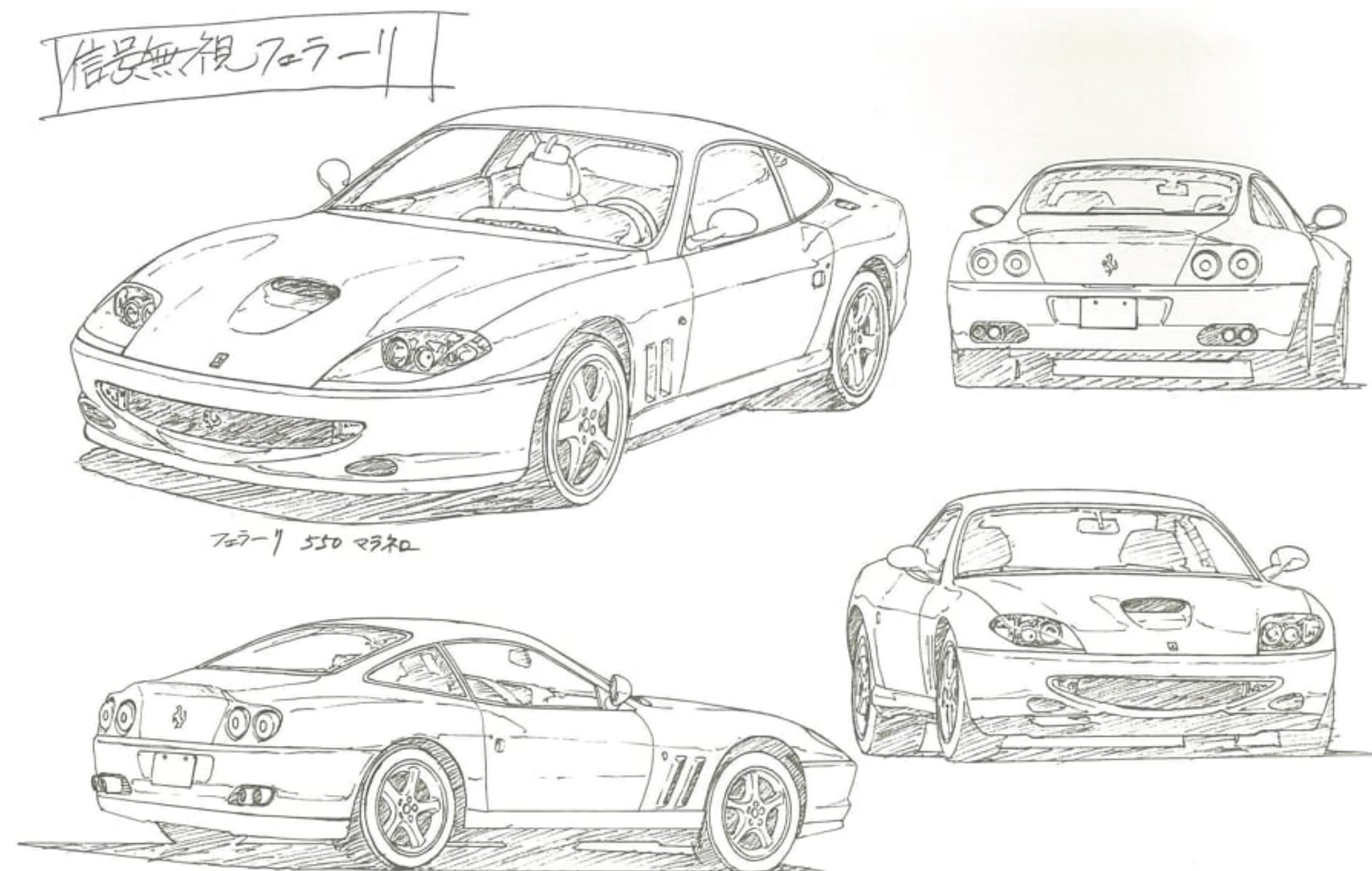
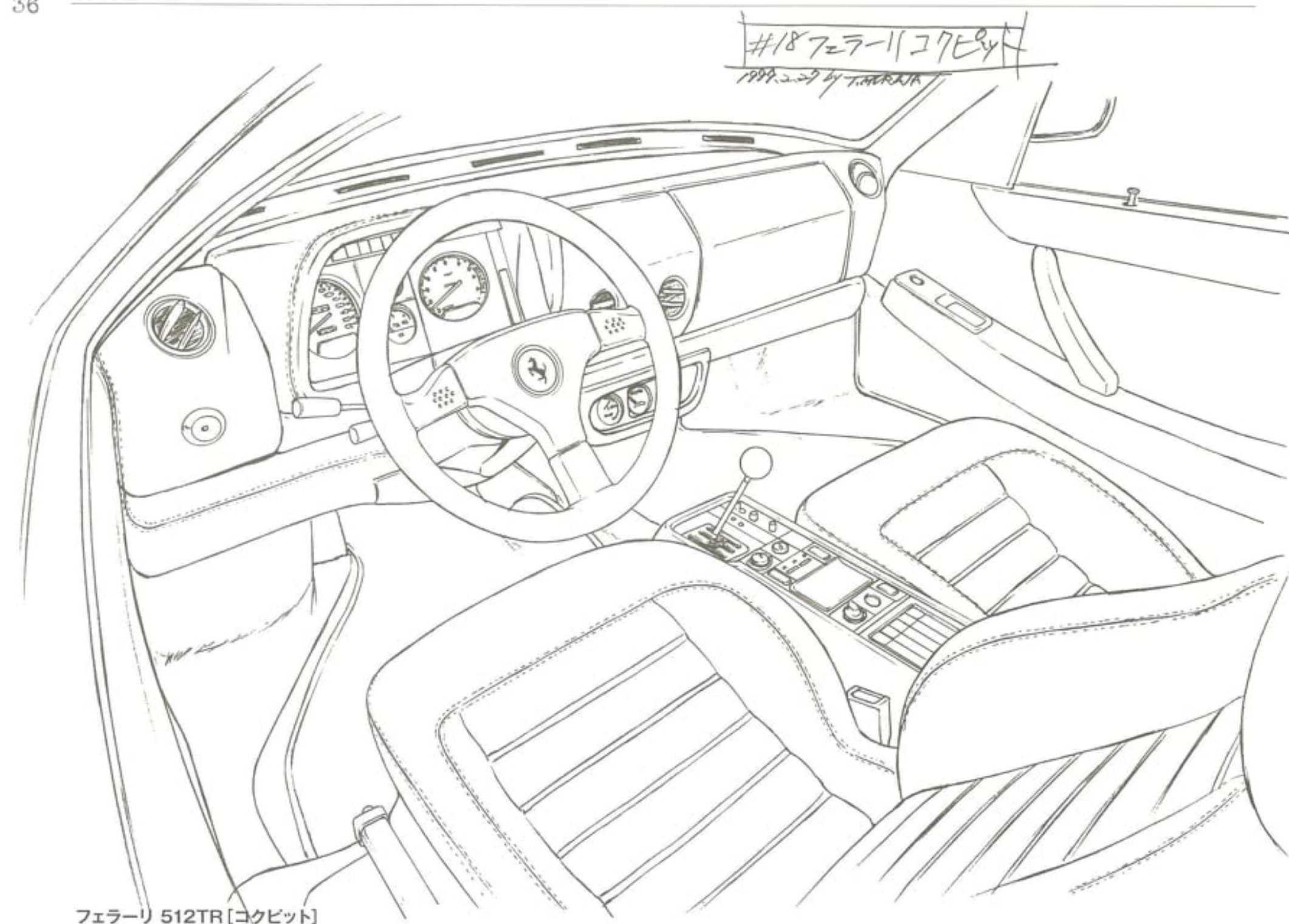
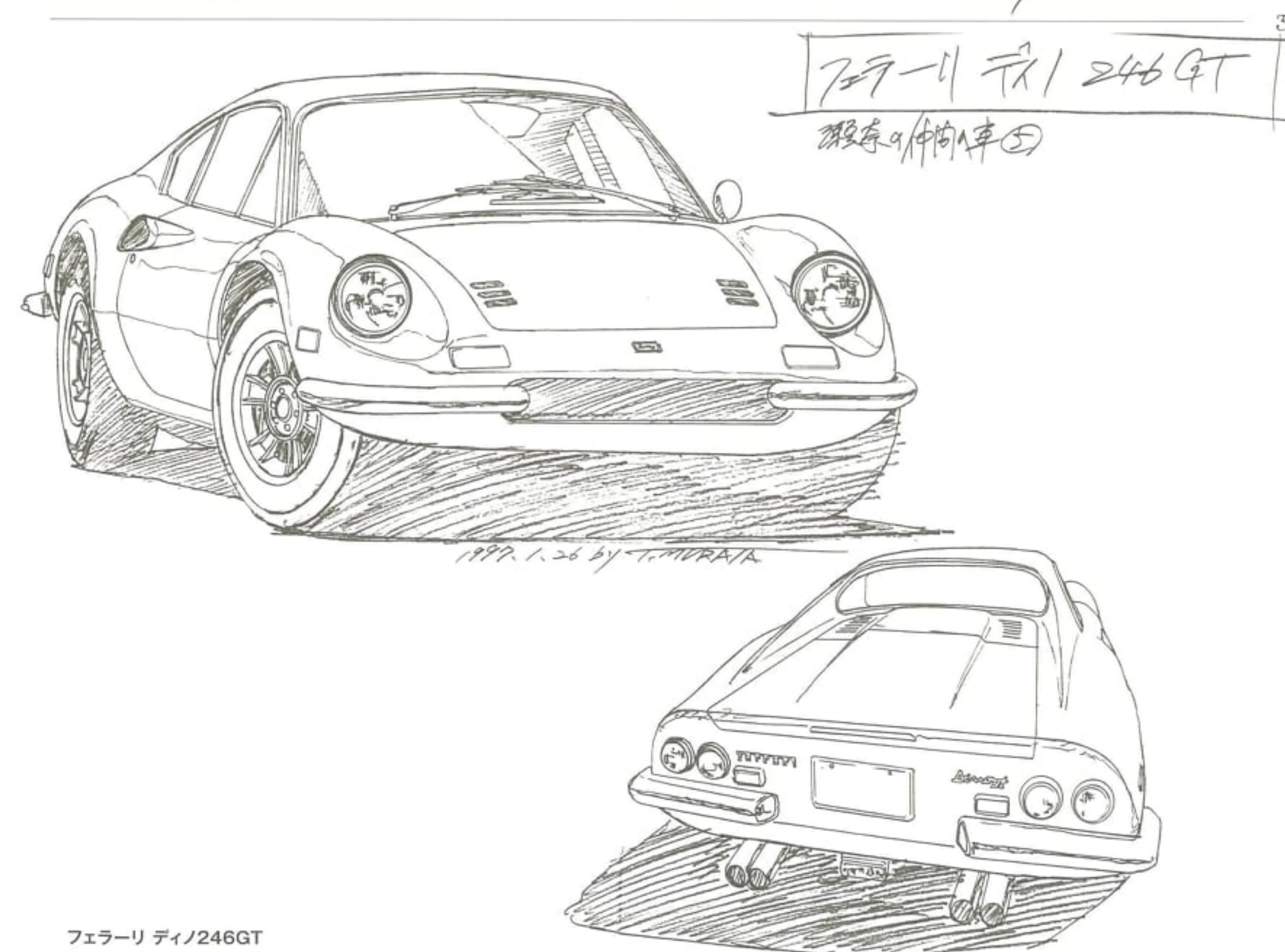
日産 フェアレディZ［コクピット］

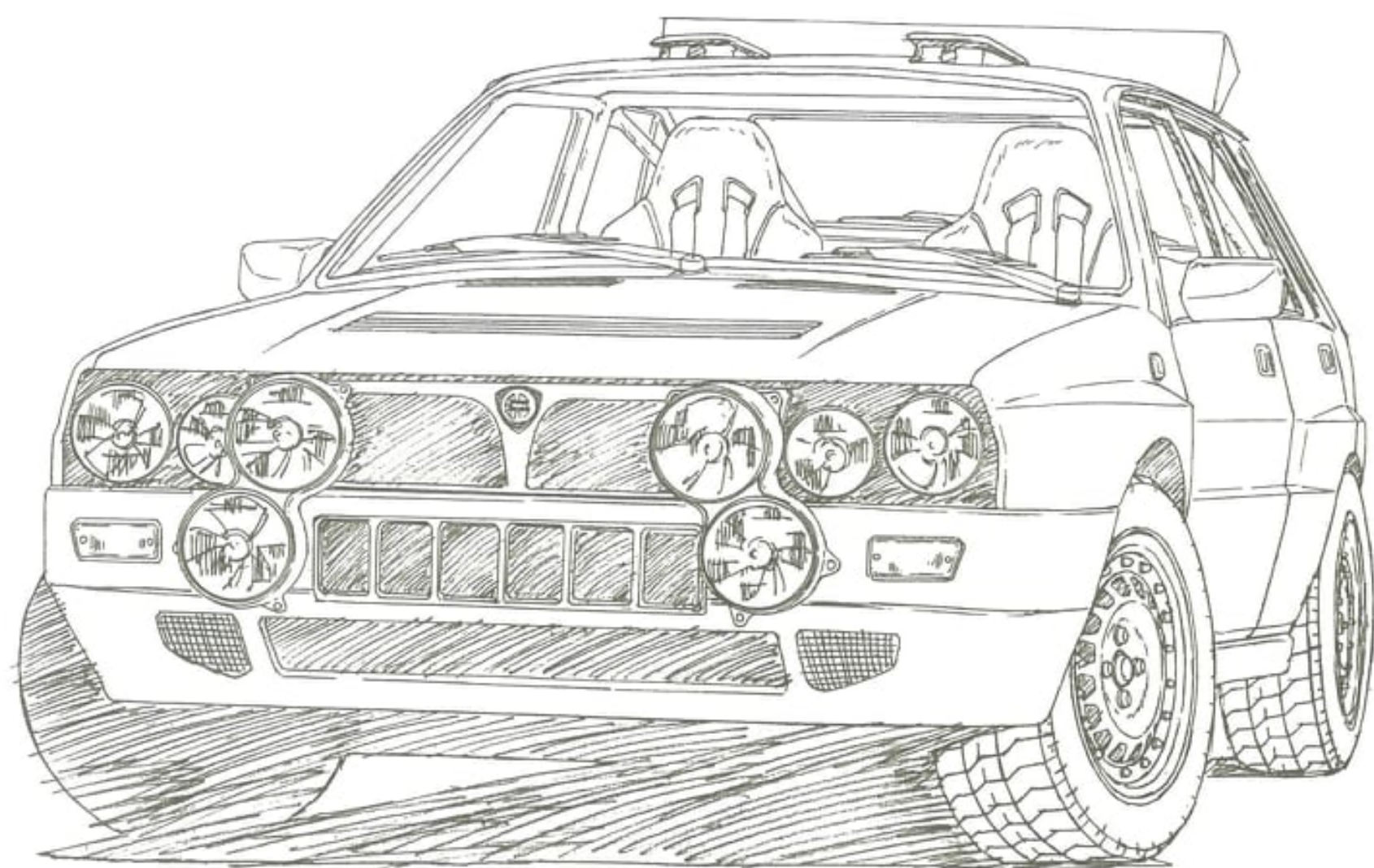
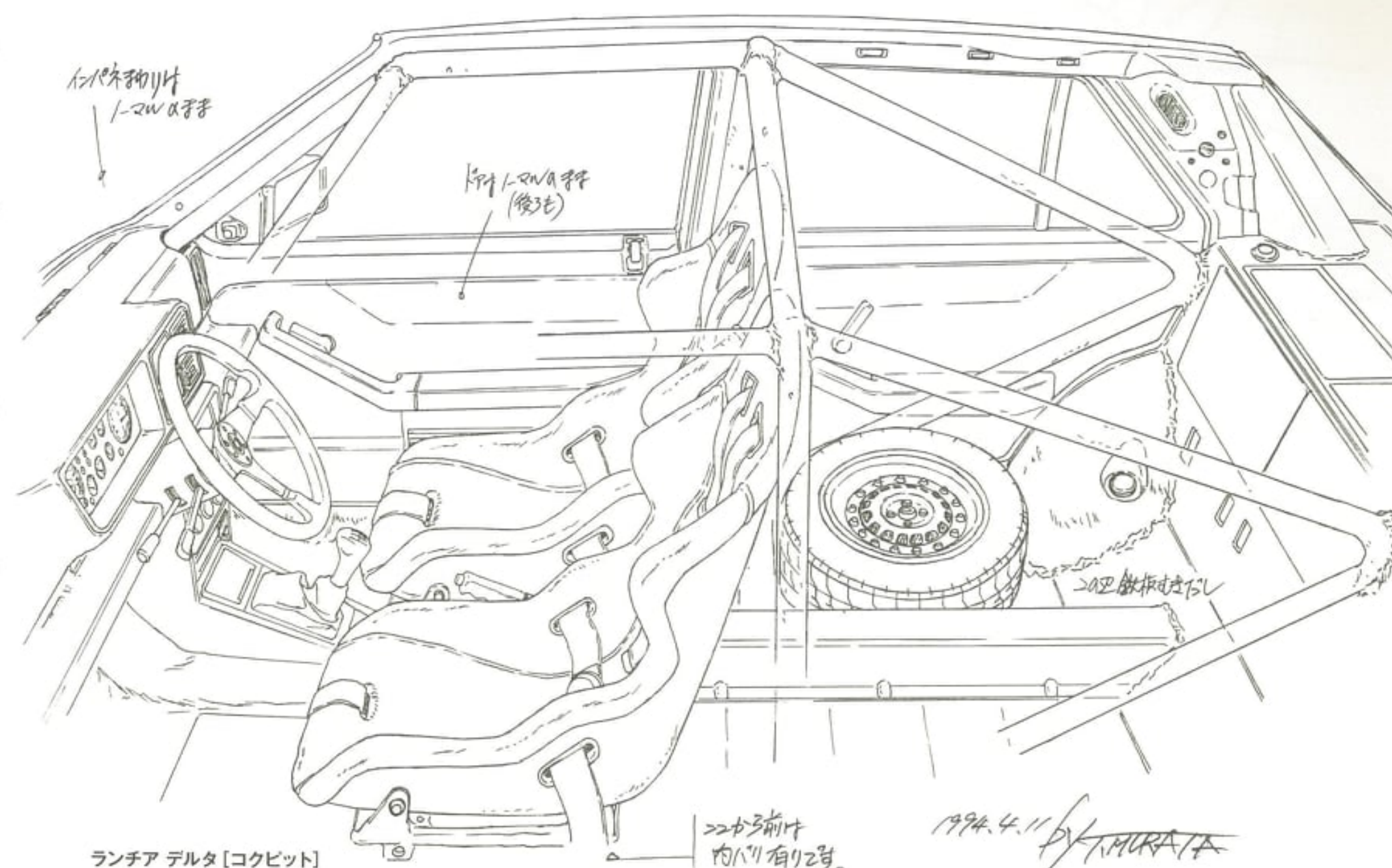
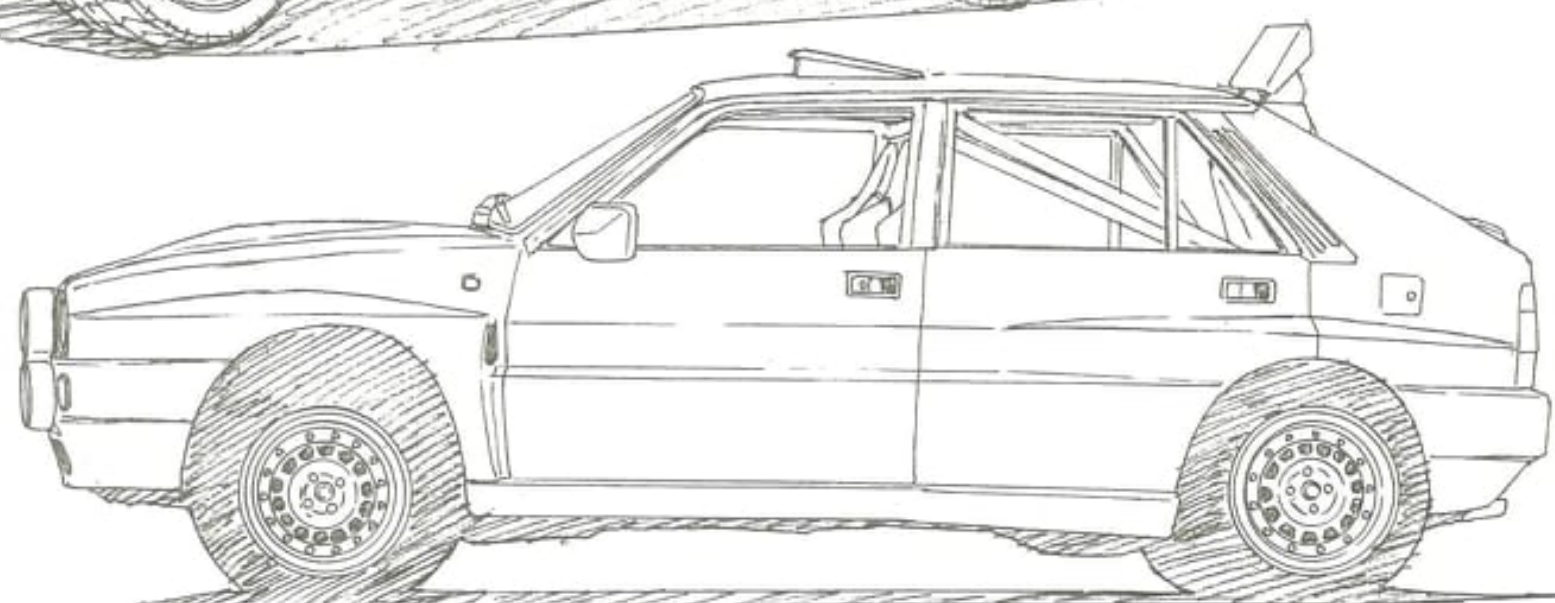
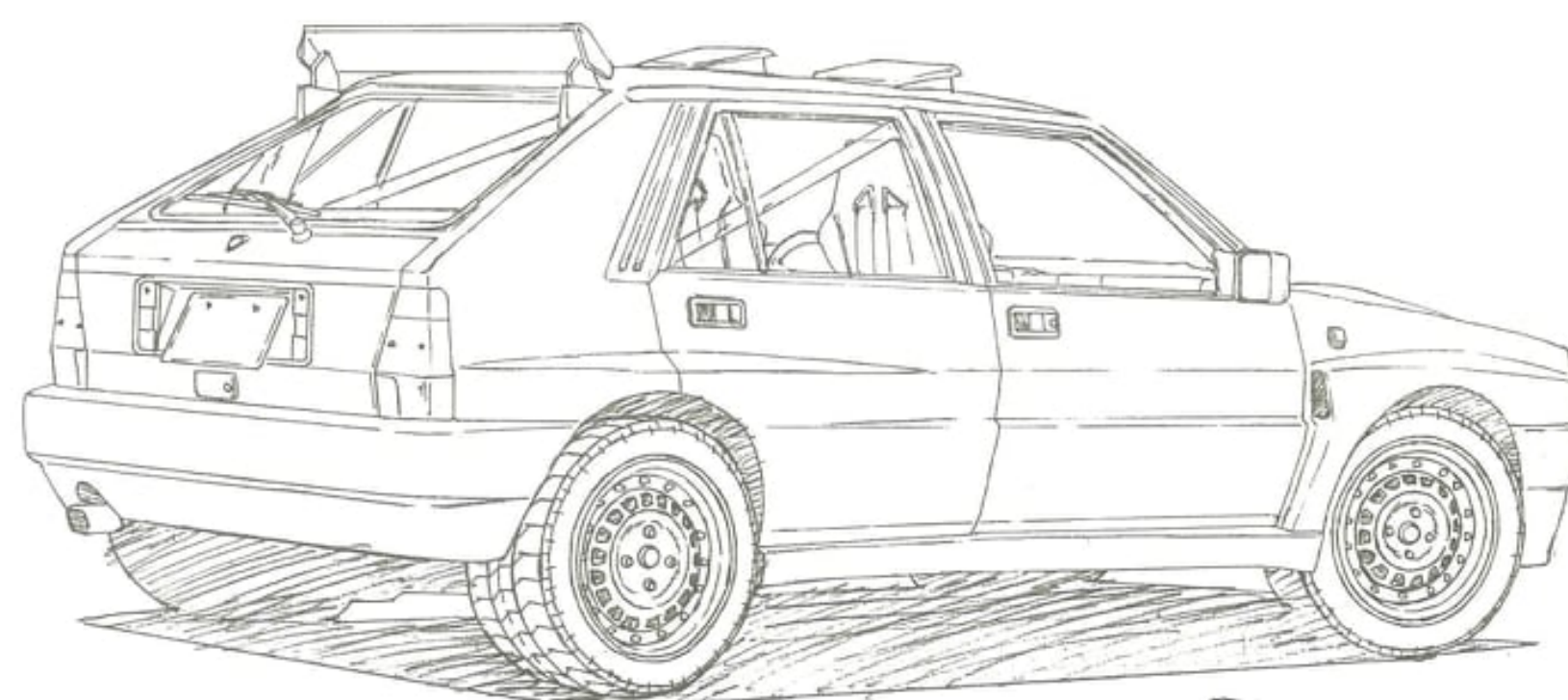
ローバー ミニERAターボ

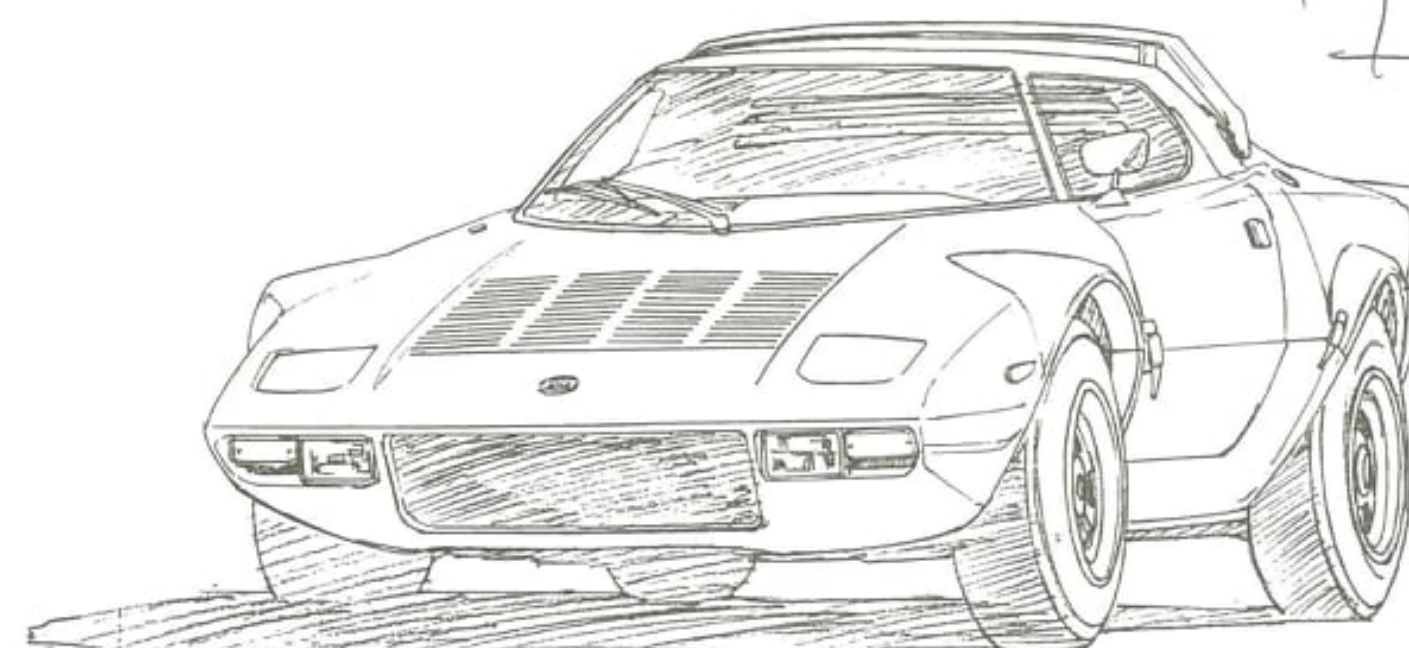
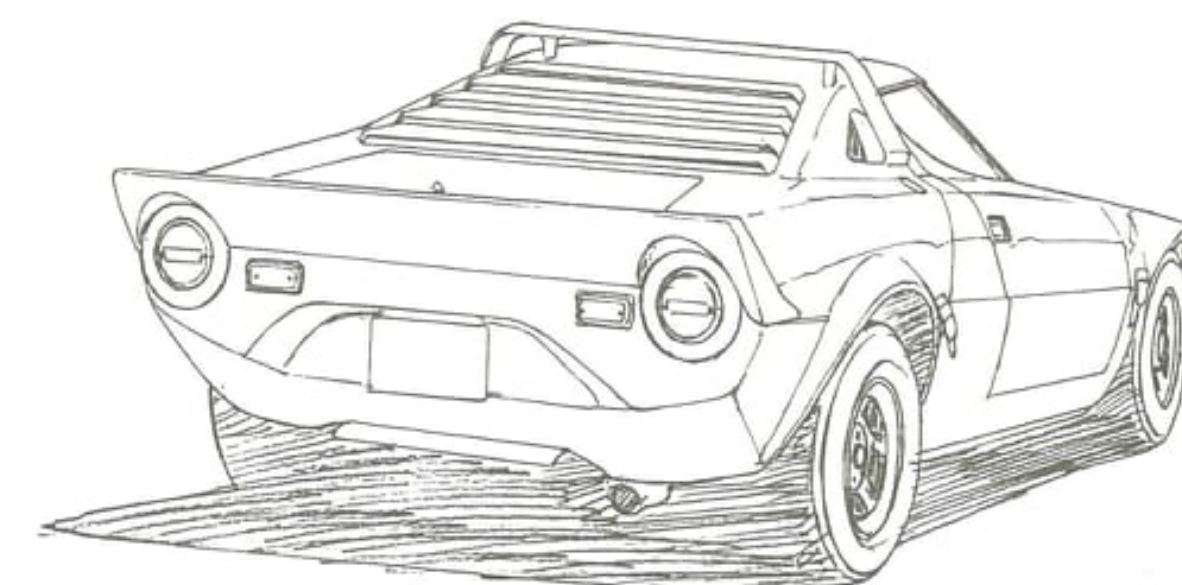
ロータス ヨーロッパ

ロータス エリーゼ

ロータス エラン

ロータス エリーゼ［コクピット］

フェラーリ 512TR

フェラーリ 550マラネロ

フェラーリ 512TR［コクピット］

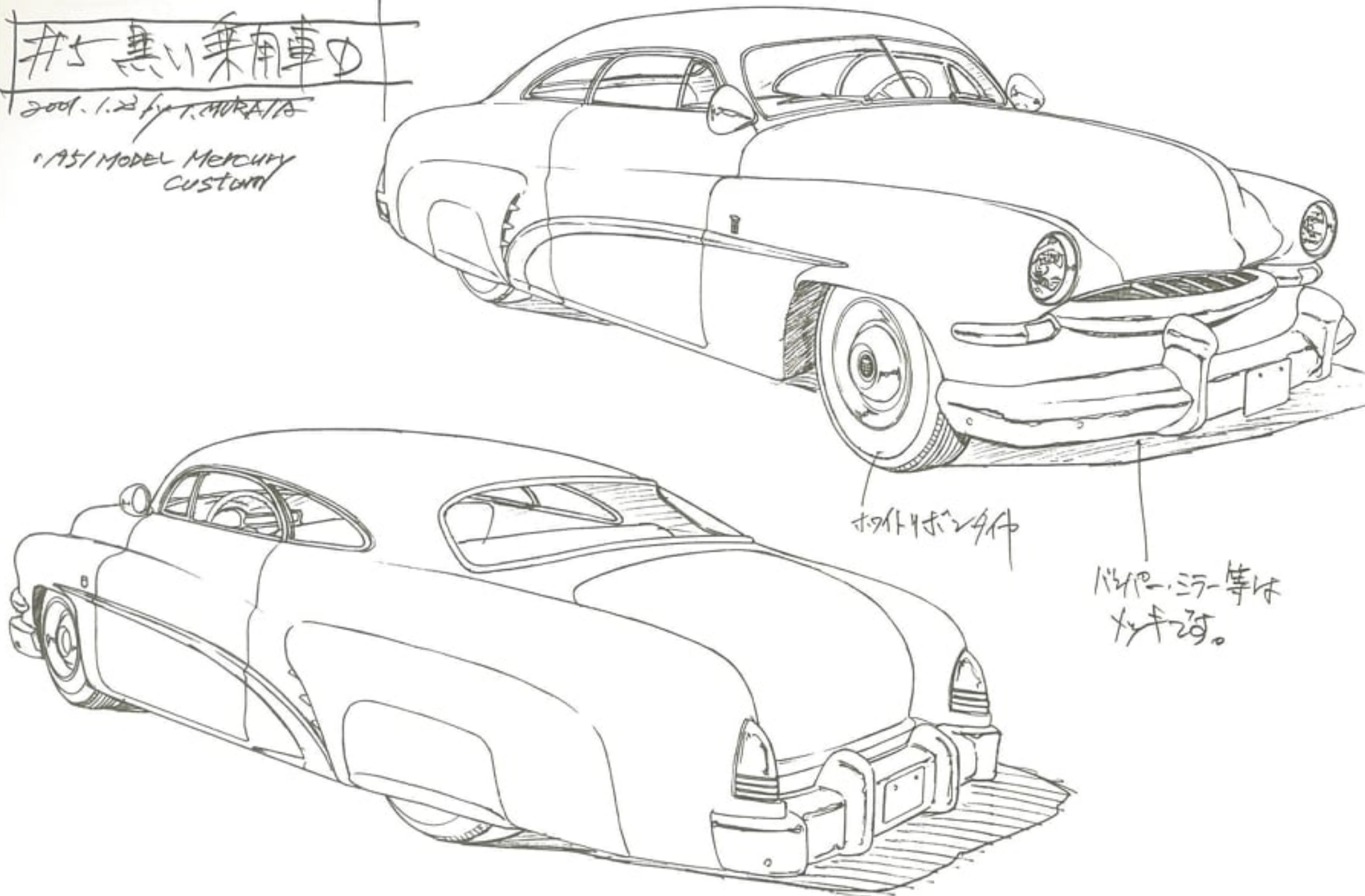
フェラーリ ディノ246GT

ランチア デルタ

ランチア デルタ［コクピット］

ランチア ストラトス

マセラティ ギブリ

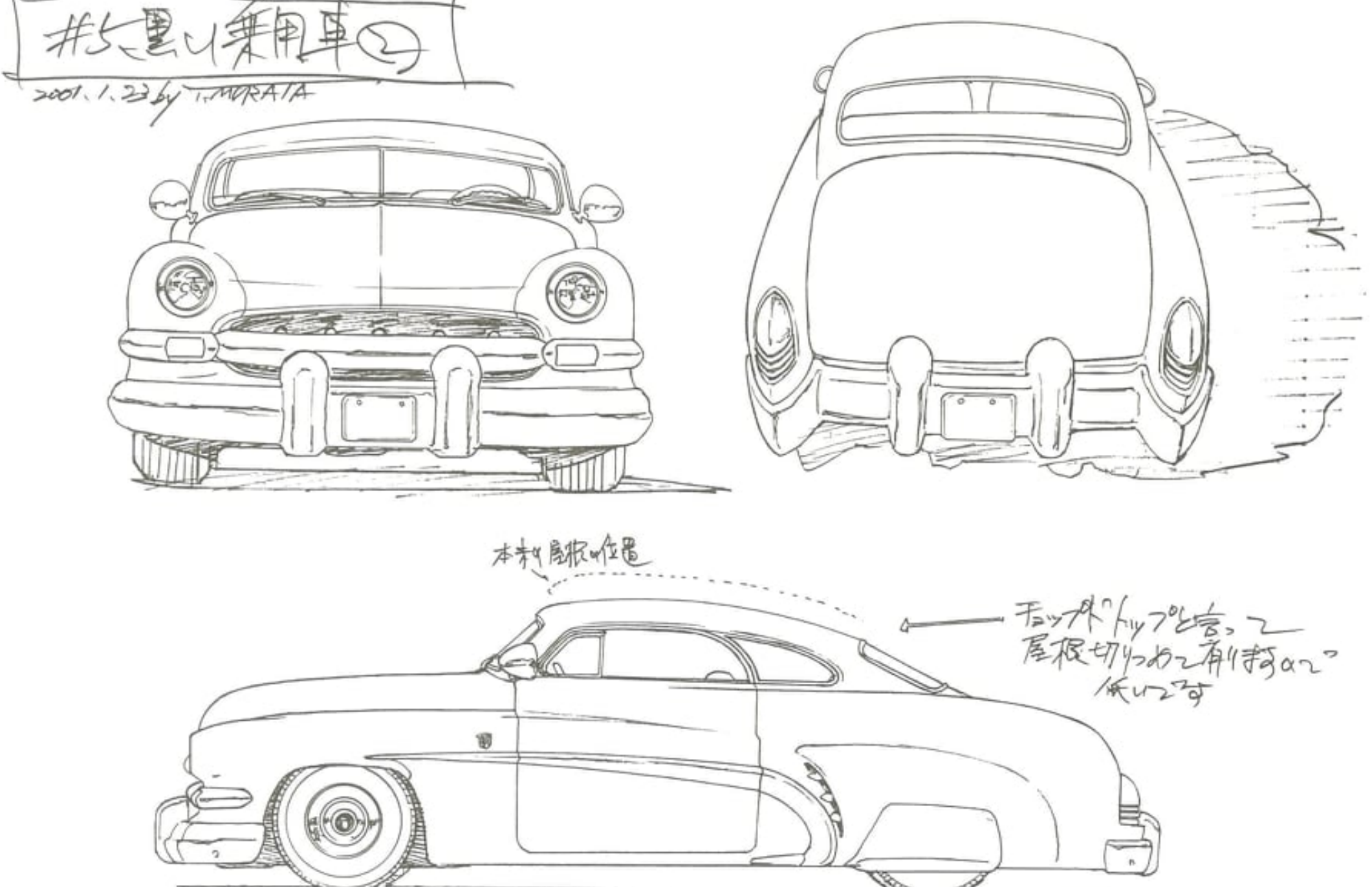
フォード マスタング

アルファロメオ 156

フォード マスタング［コクピット］

マーキュリー エイト

マーキュリー エイト [コクピット]

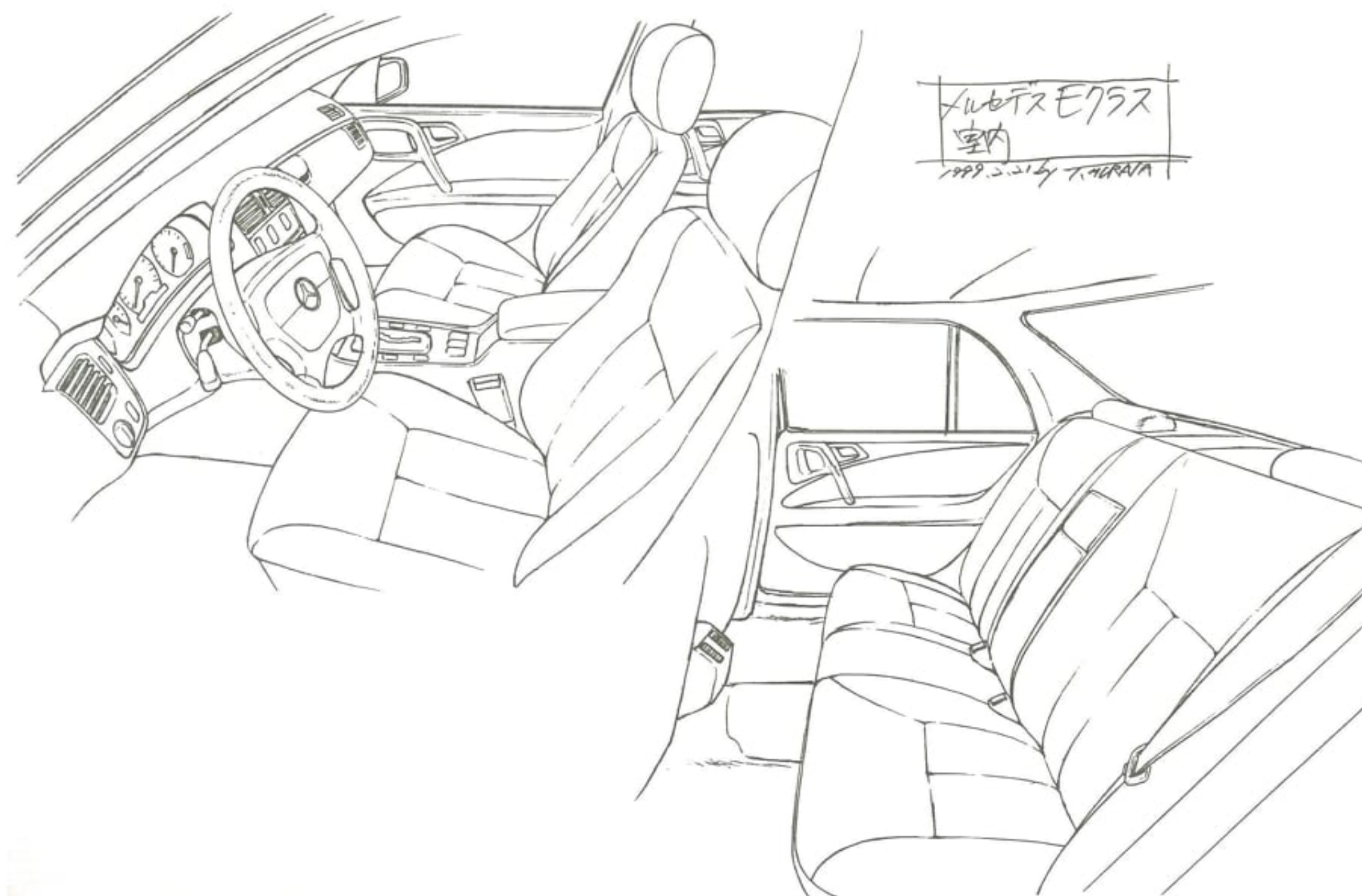
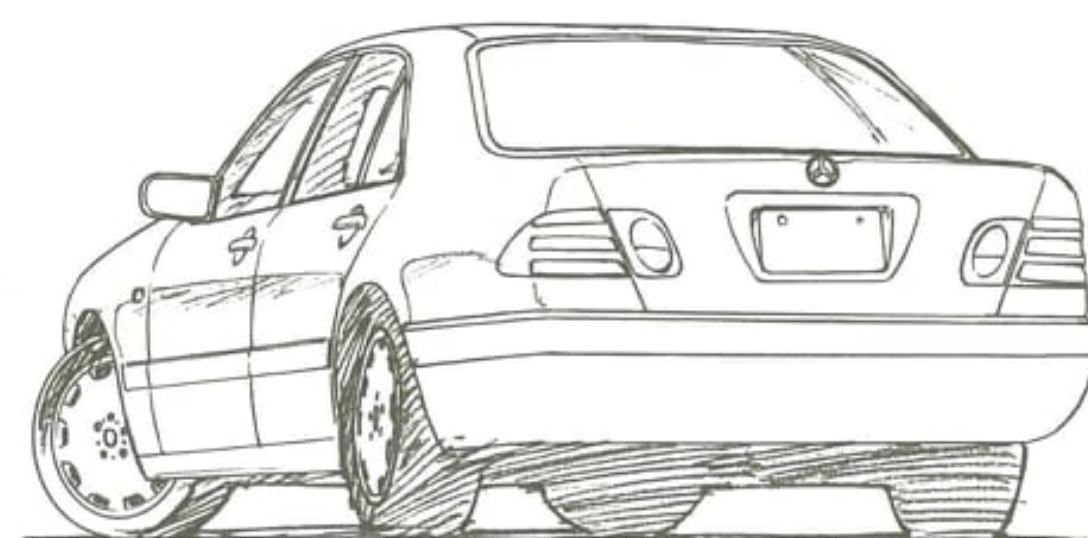
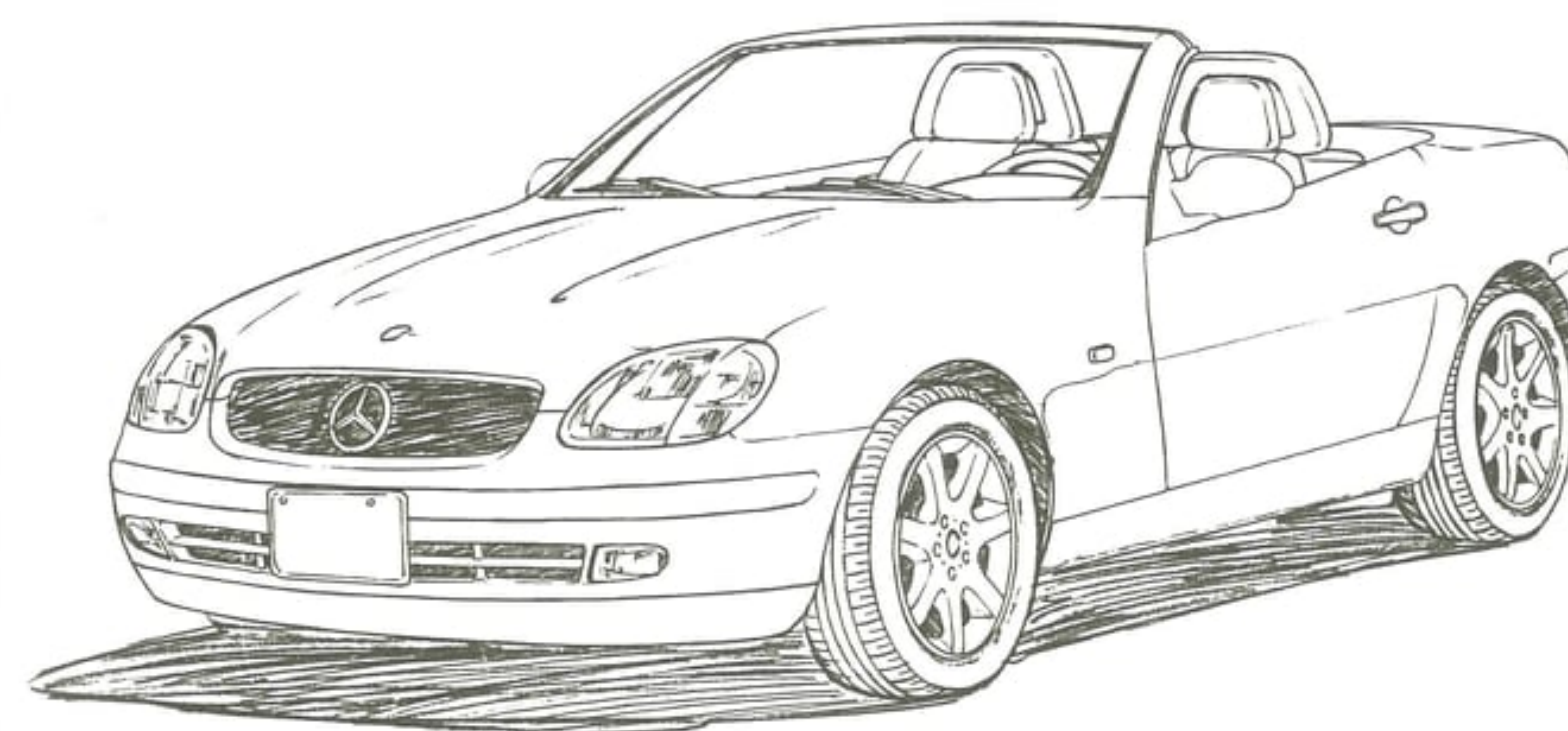
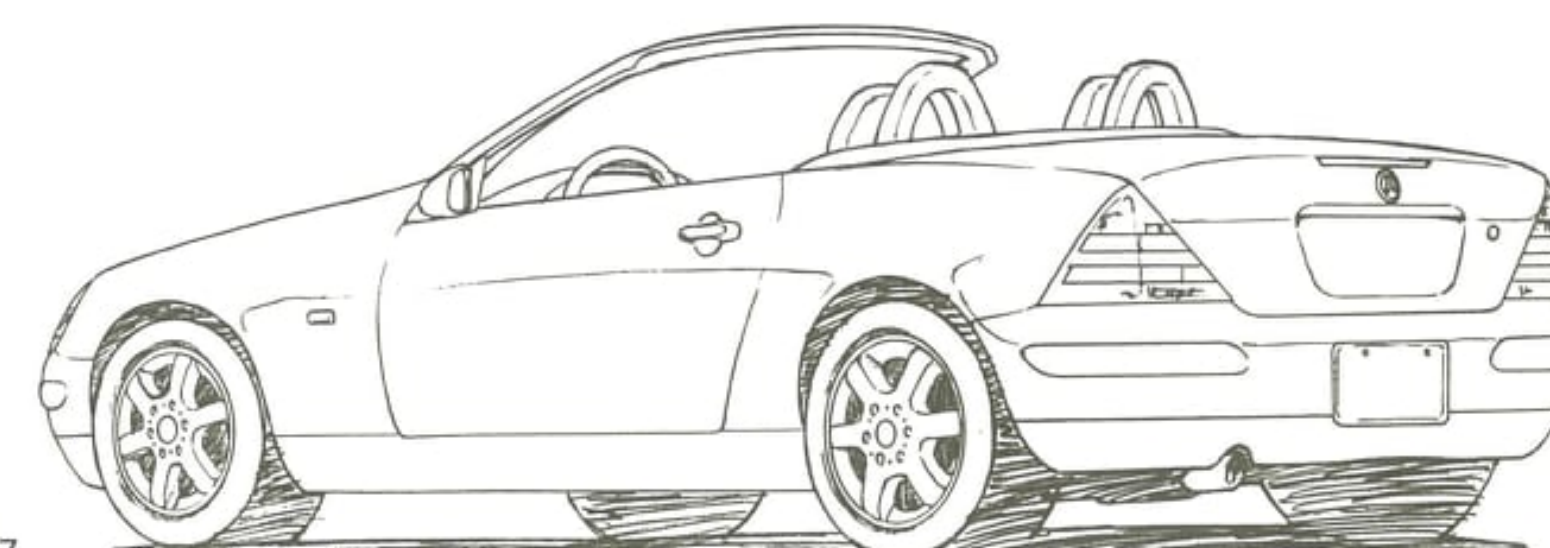
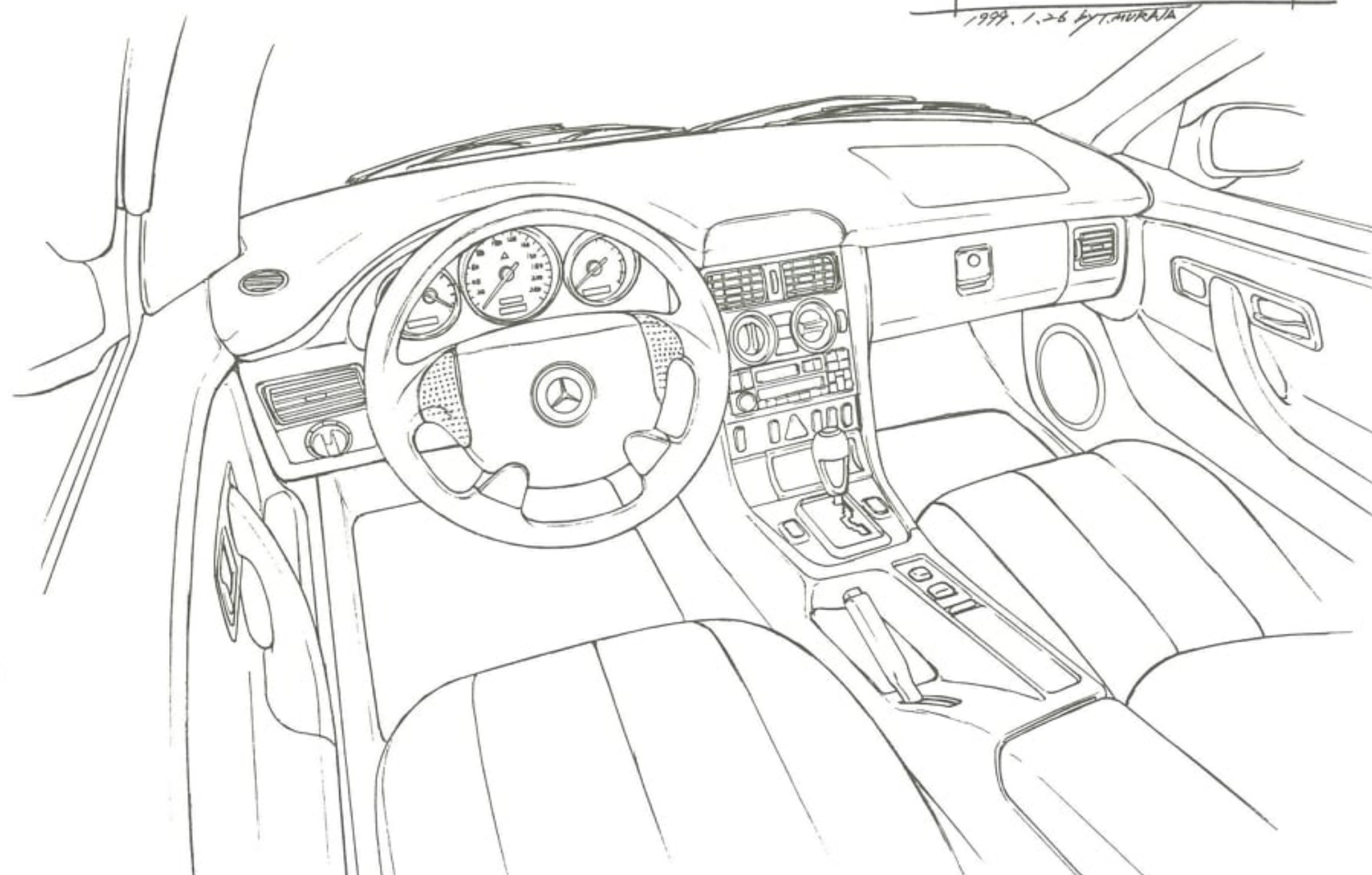
マーキュリー エイト

キャデラック セビル

キャデラック エルドラド

メルセデス・ベンツ Cクラス

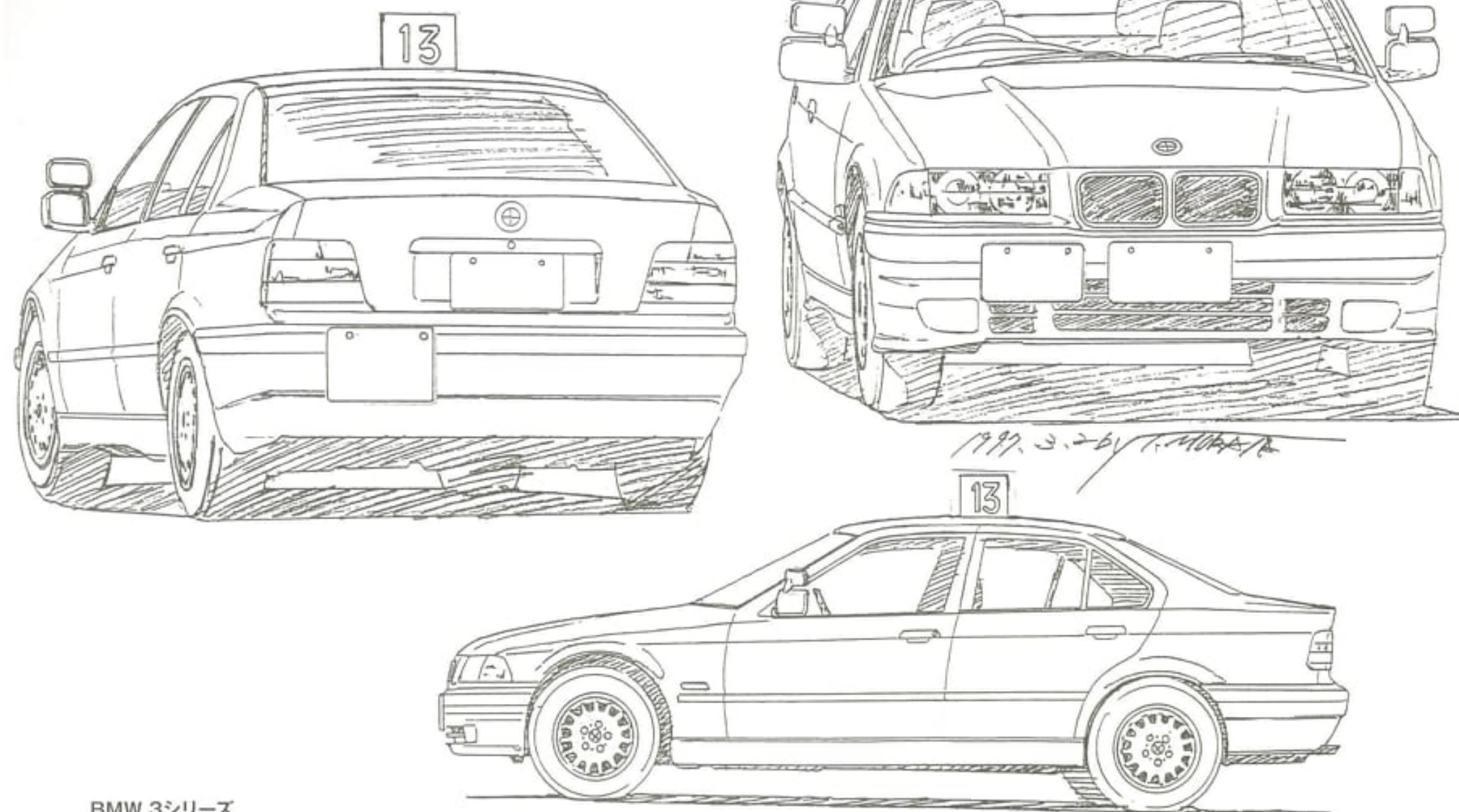
キャデラック エルドラド［コクピット］

メルセデス・ベンツ Sクラス

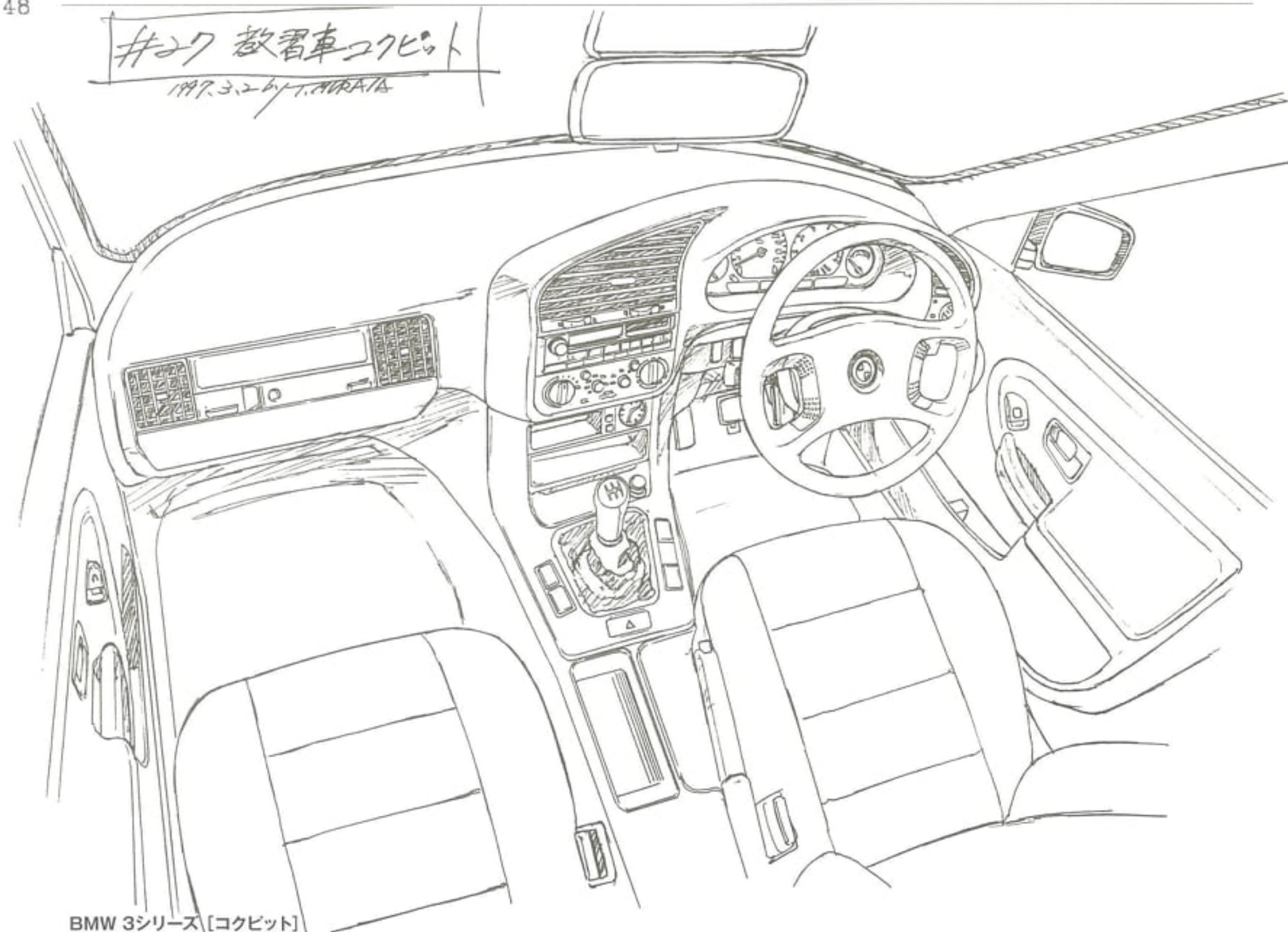
メルセデス·ベンツ Eクラス

メルセデス·ベンツ Eクラス［コクピット、内装］

メルセデス·ベンツ SLKクラス

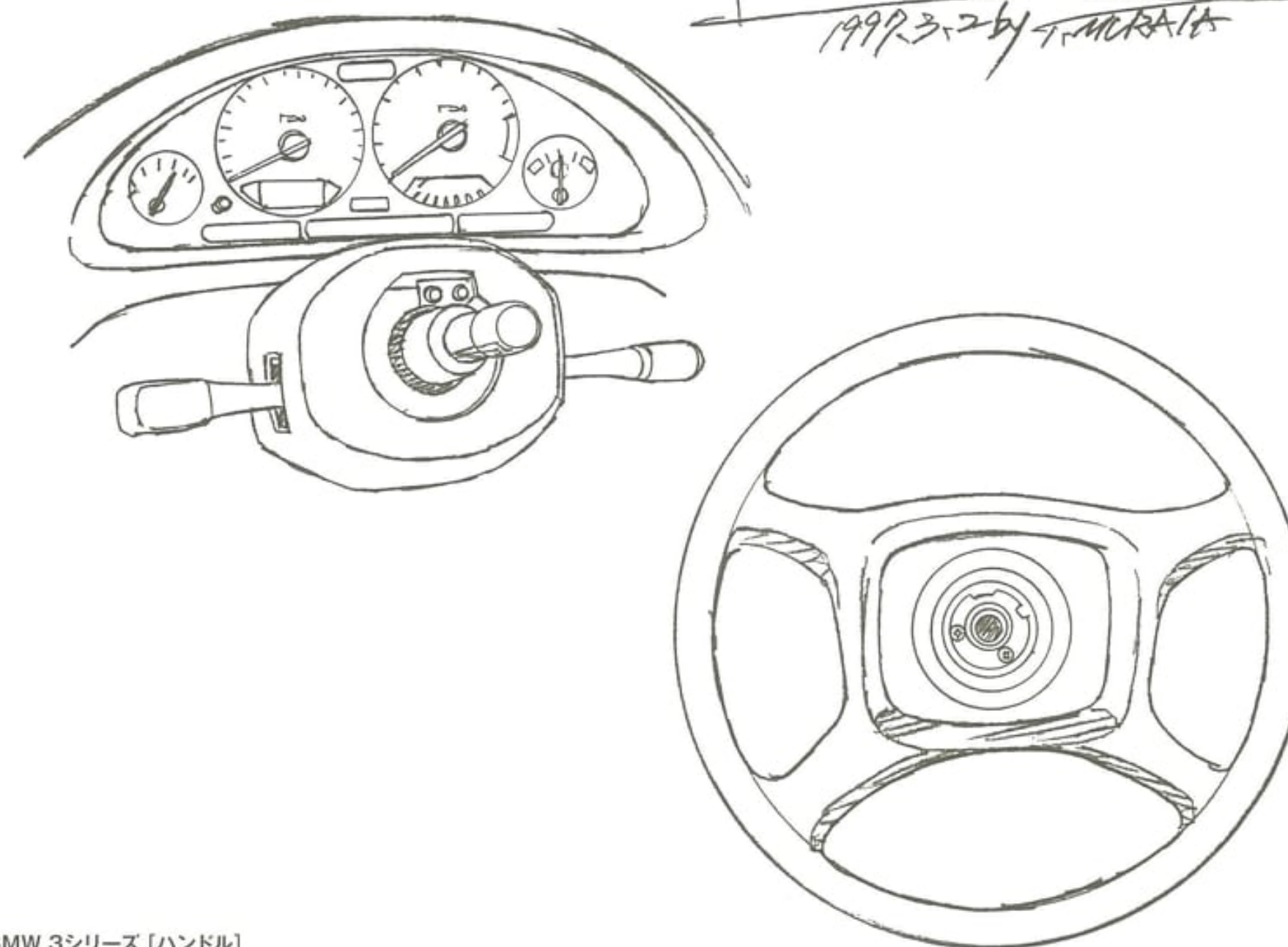
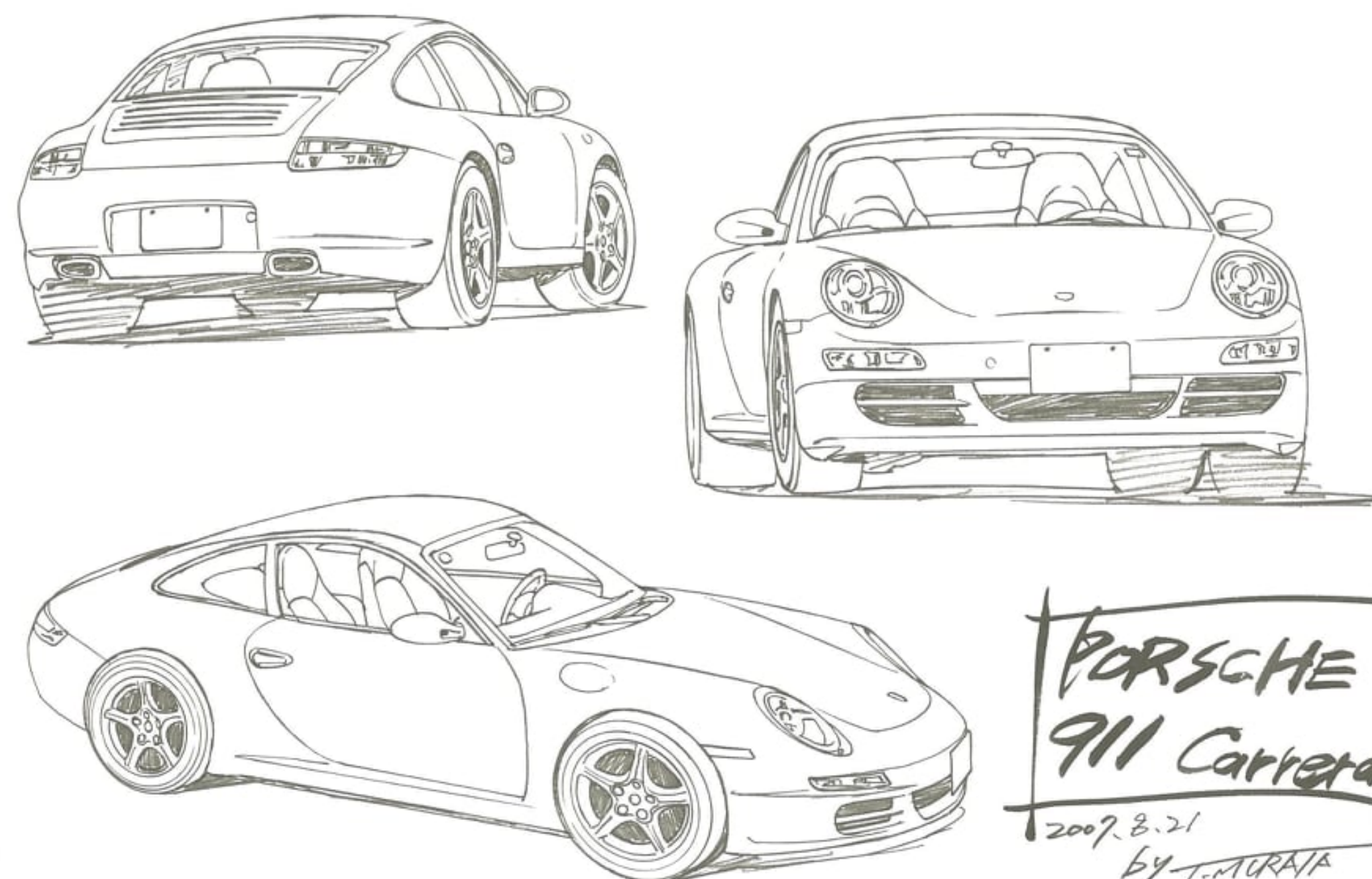
メルセデス·ベンツ SLKクラス［コクピット］

#27 教習車

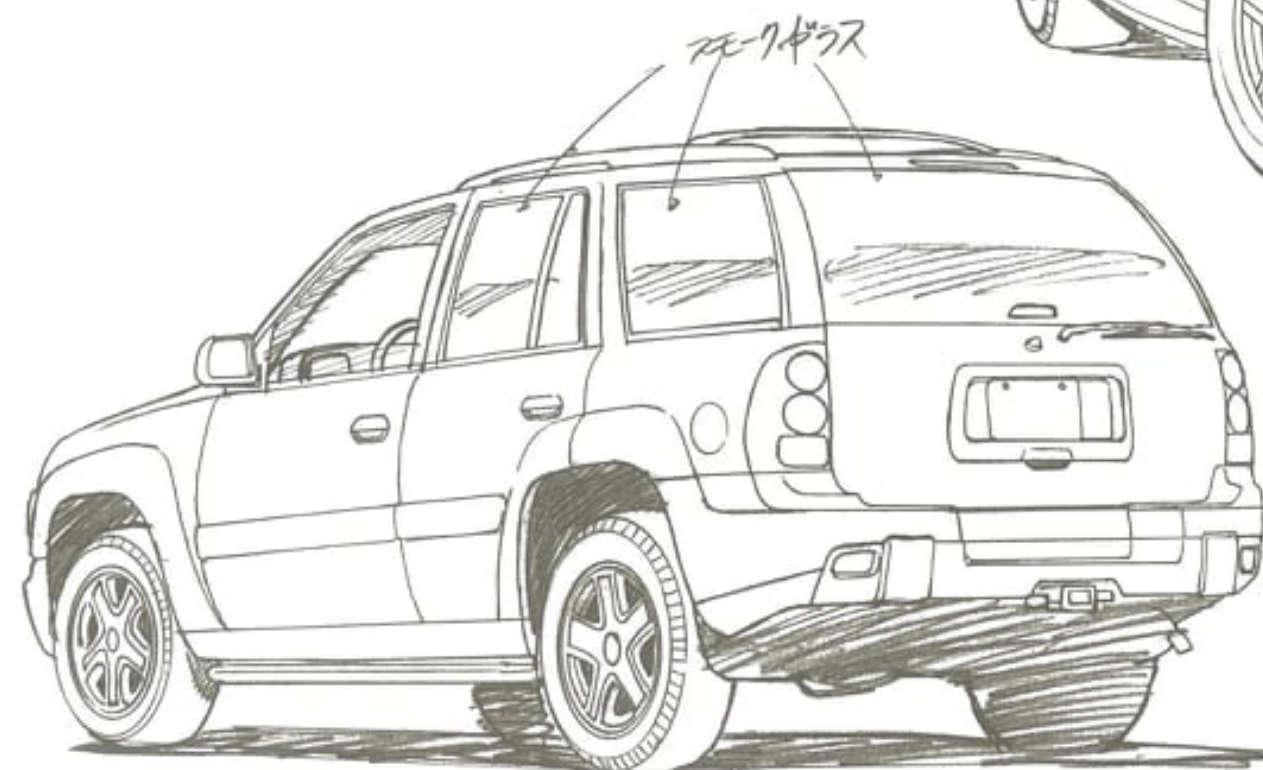
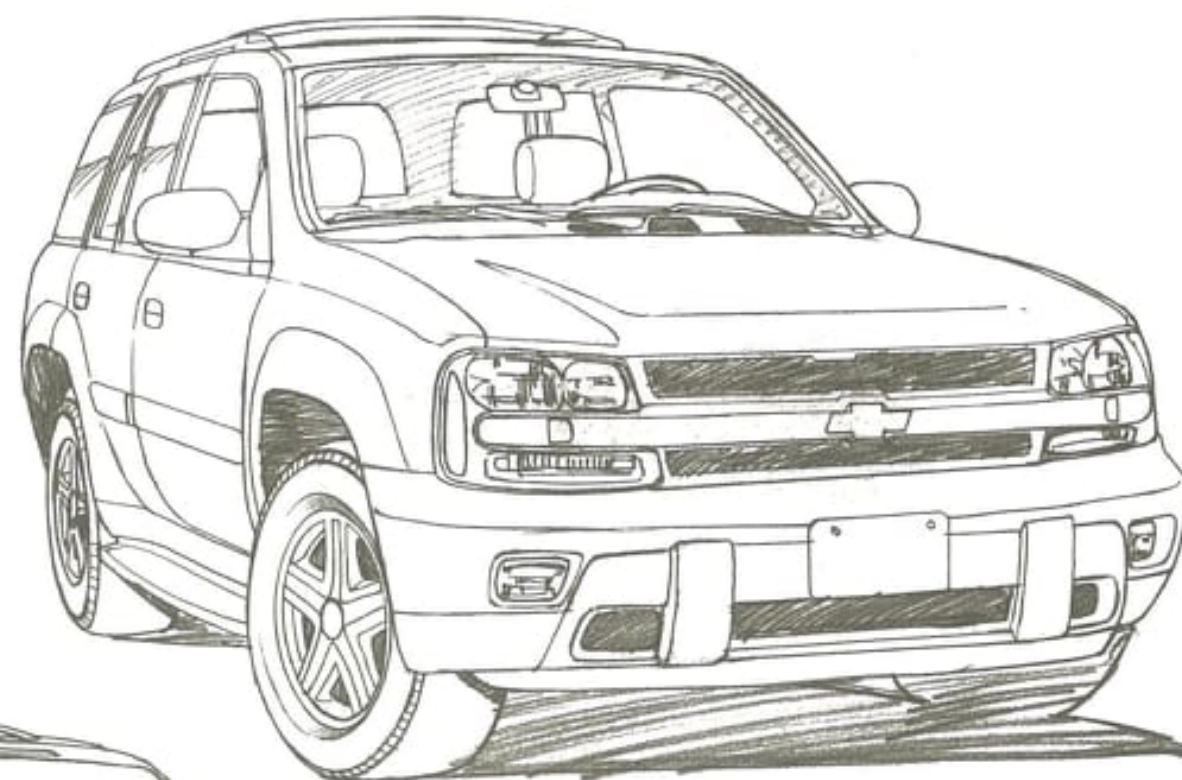
1997.3.26 by T.MURATA

BMW 3シリーズ

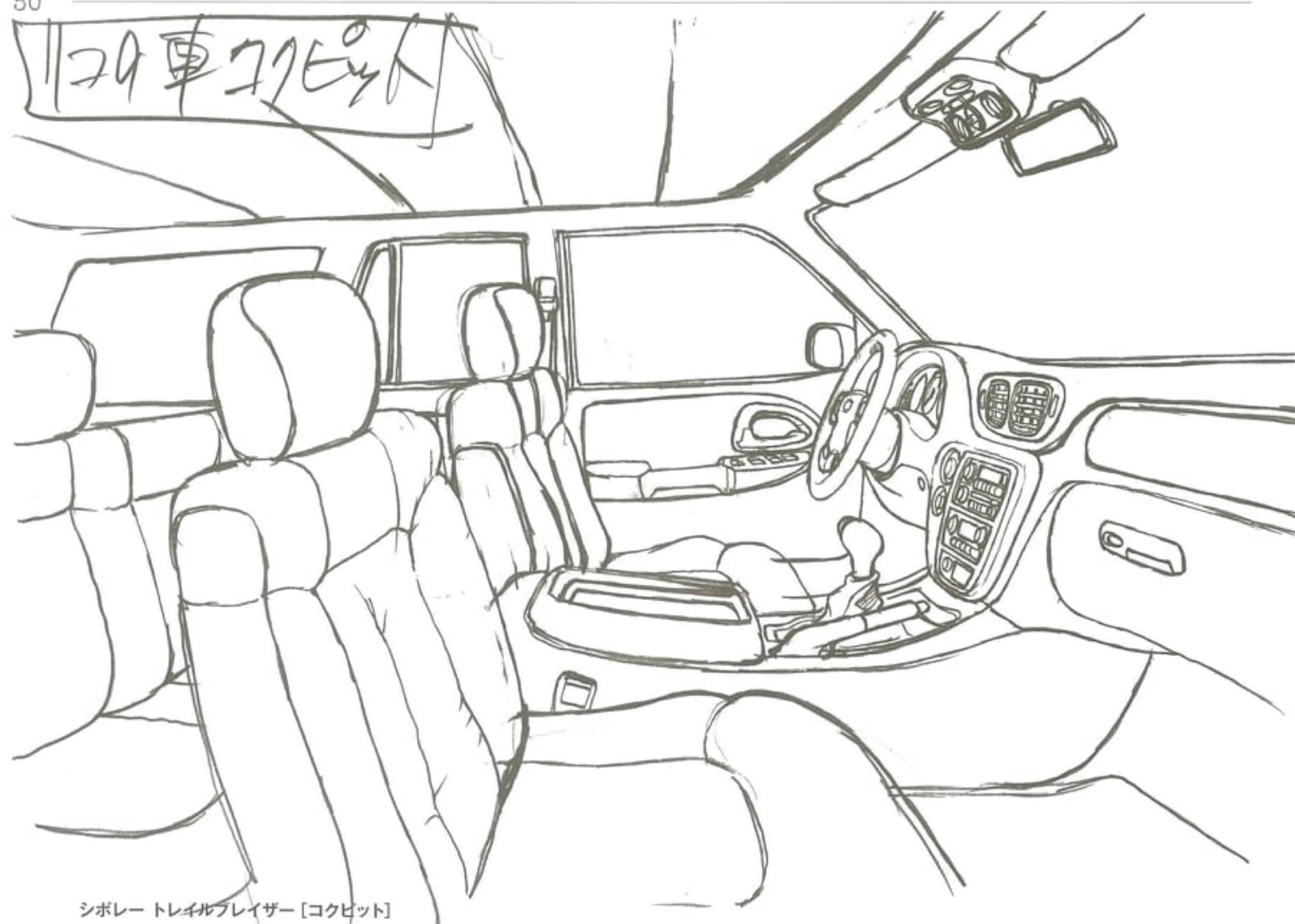
BMW 3シリーズ［ハンドル］

#27 教習車コクピット

1997.3.2 by T.MURATA

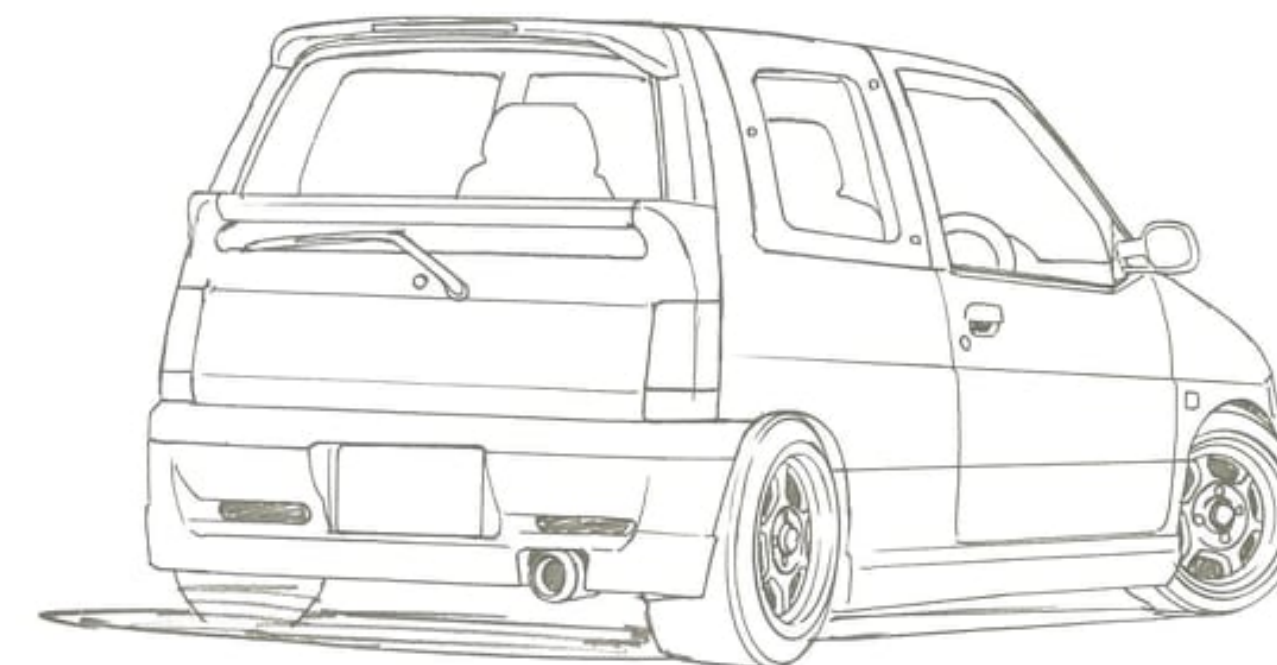
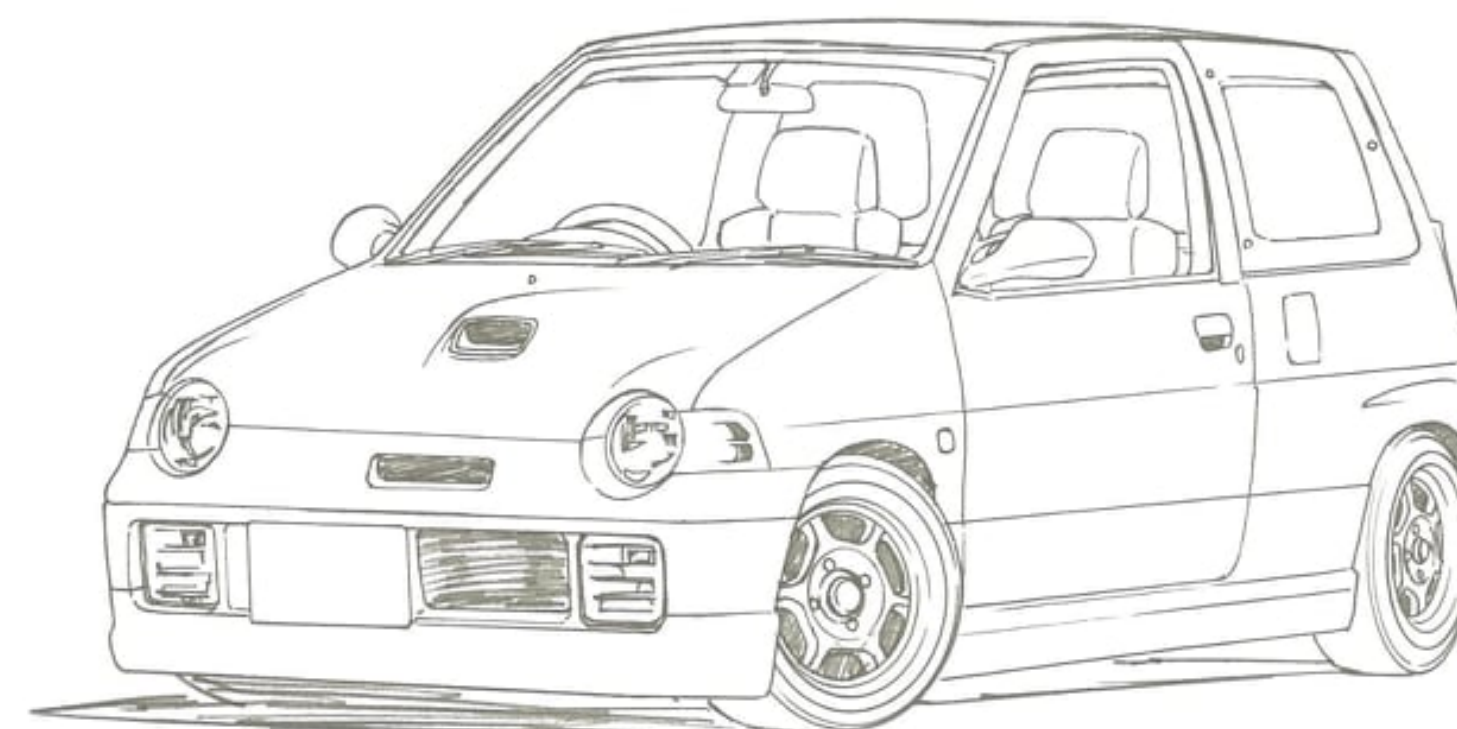
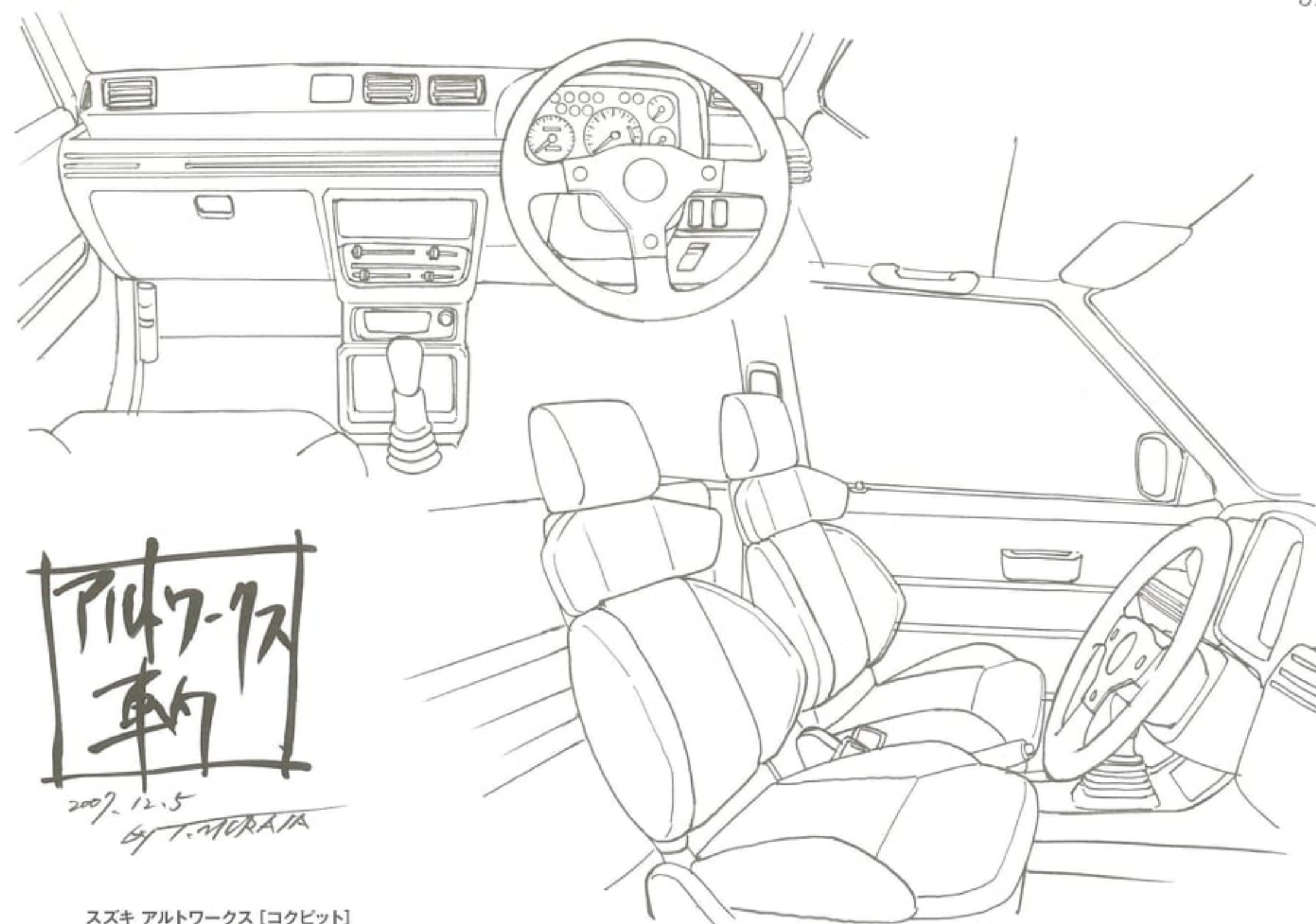
BMW 3シリーズ［コクピット］

PORSCHE
911 Carrera
2007.8.21
by T.MURATA

ポルシェ 911

リコのSUV

・chevrolet TRAIL BLAZER

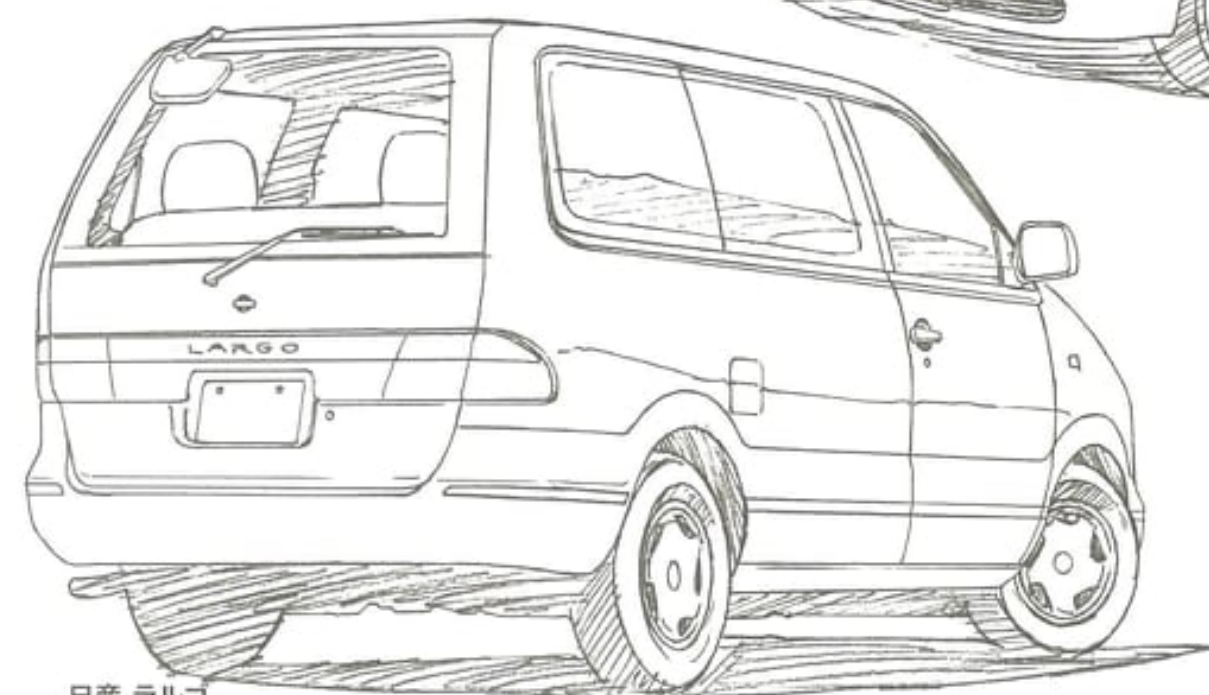
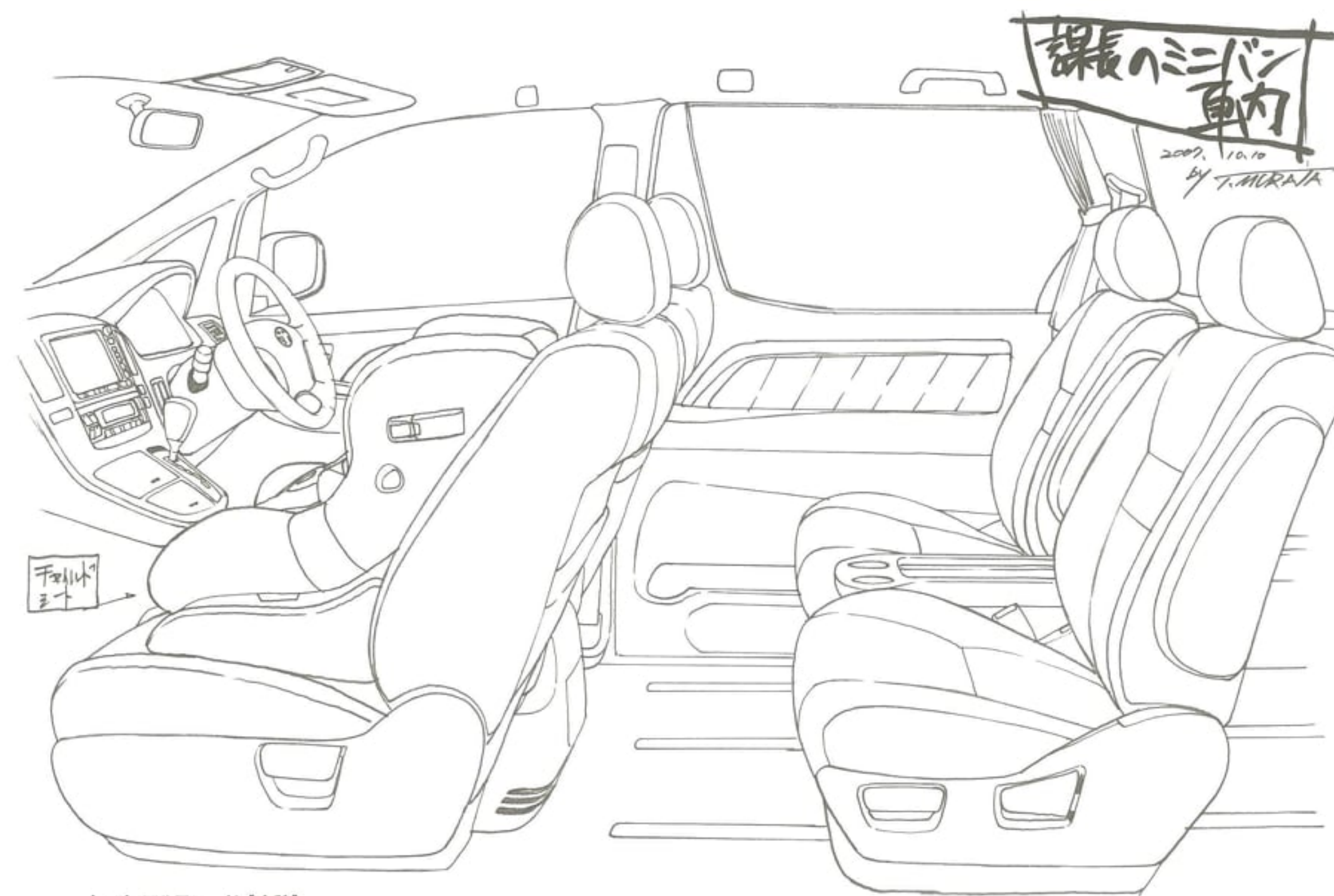
シボレー トレイルブレイザー

スズキ アルトワークス

リコの車コクピット

シボレー トレイルブレイザー［コクピット］

スズキ アルトワークス［コクピット］

ホンダ S-MX

ホンダ S-MX［内装］

ホンダ ステップワゴン

日産 ラルゴ

トヨタ アルファード［内装］

トヨタ アルファード

トヨタ アルファード［サンルーフ］

トヨタ ハイエース

トヨタ ハイエース

トヨタ ハイエース［コクピット］

トヨタ ハイエース［タコ焼き屋・内装］

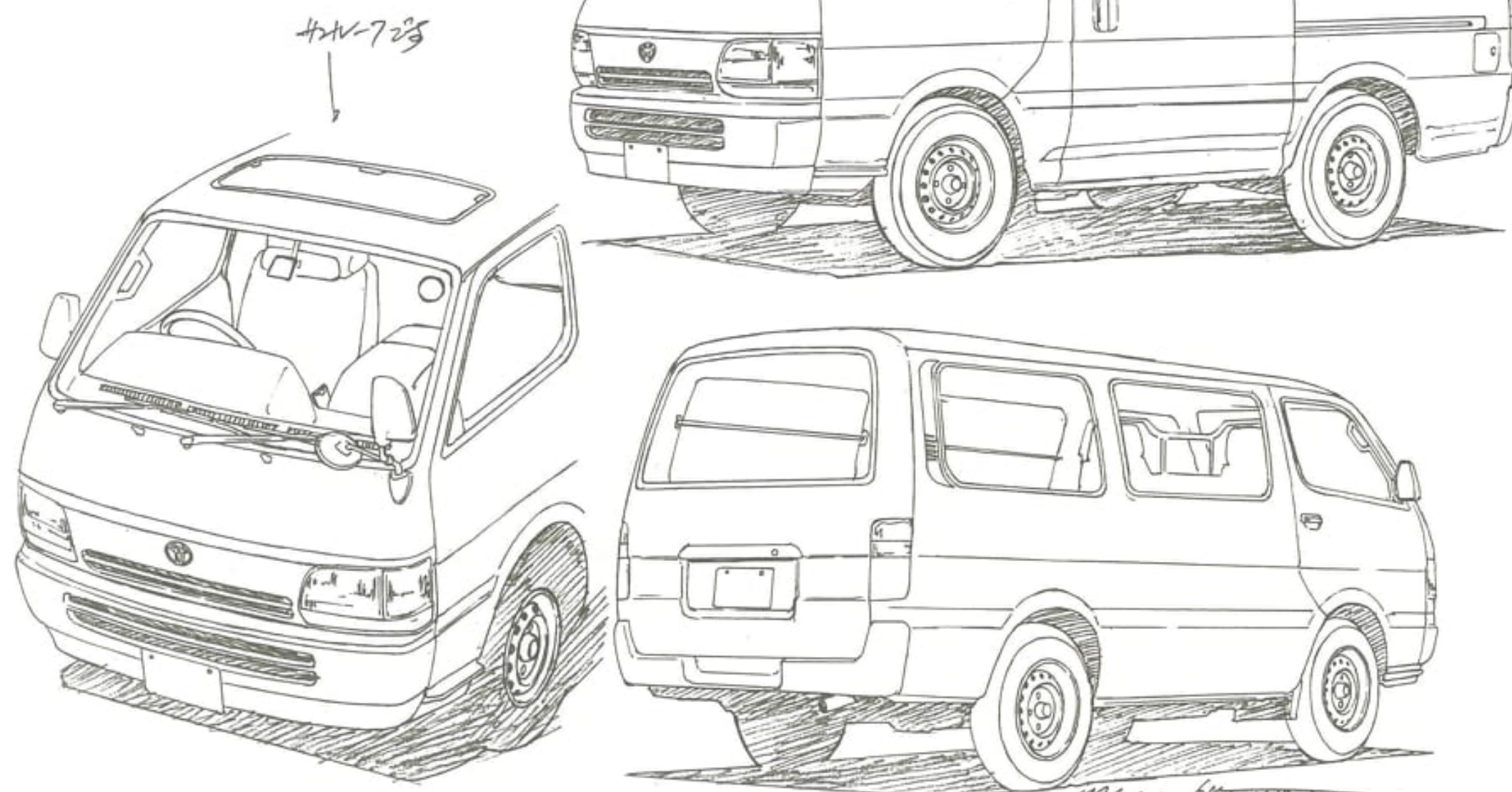
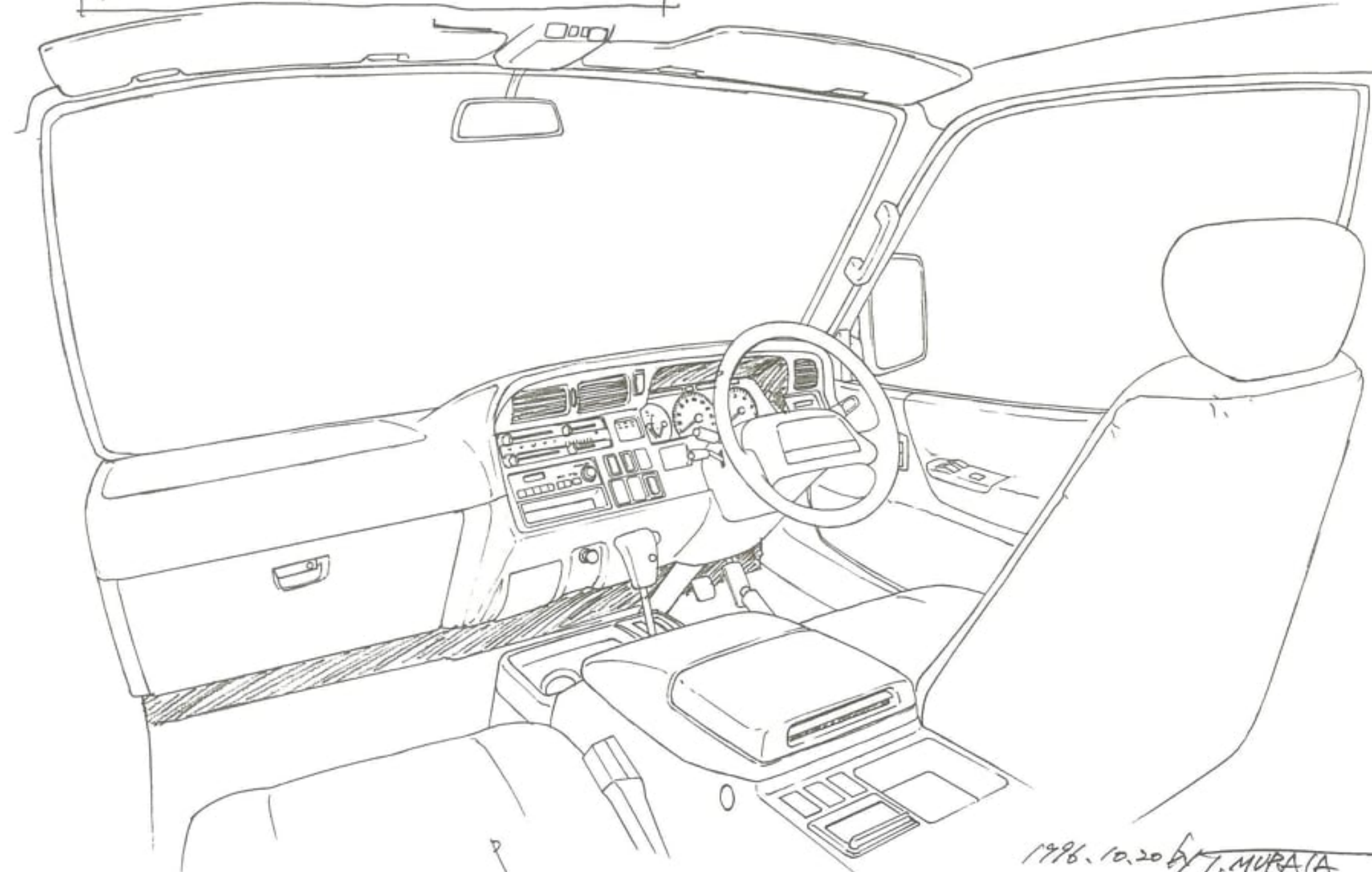
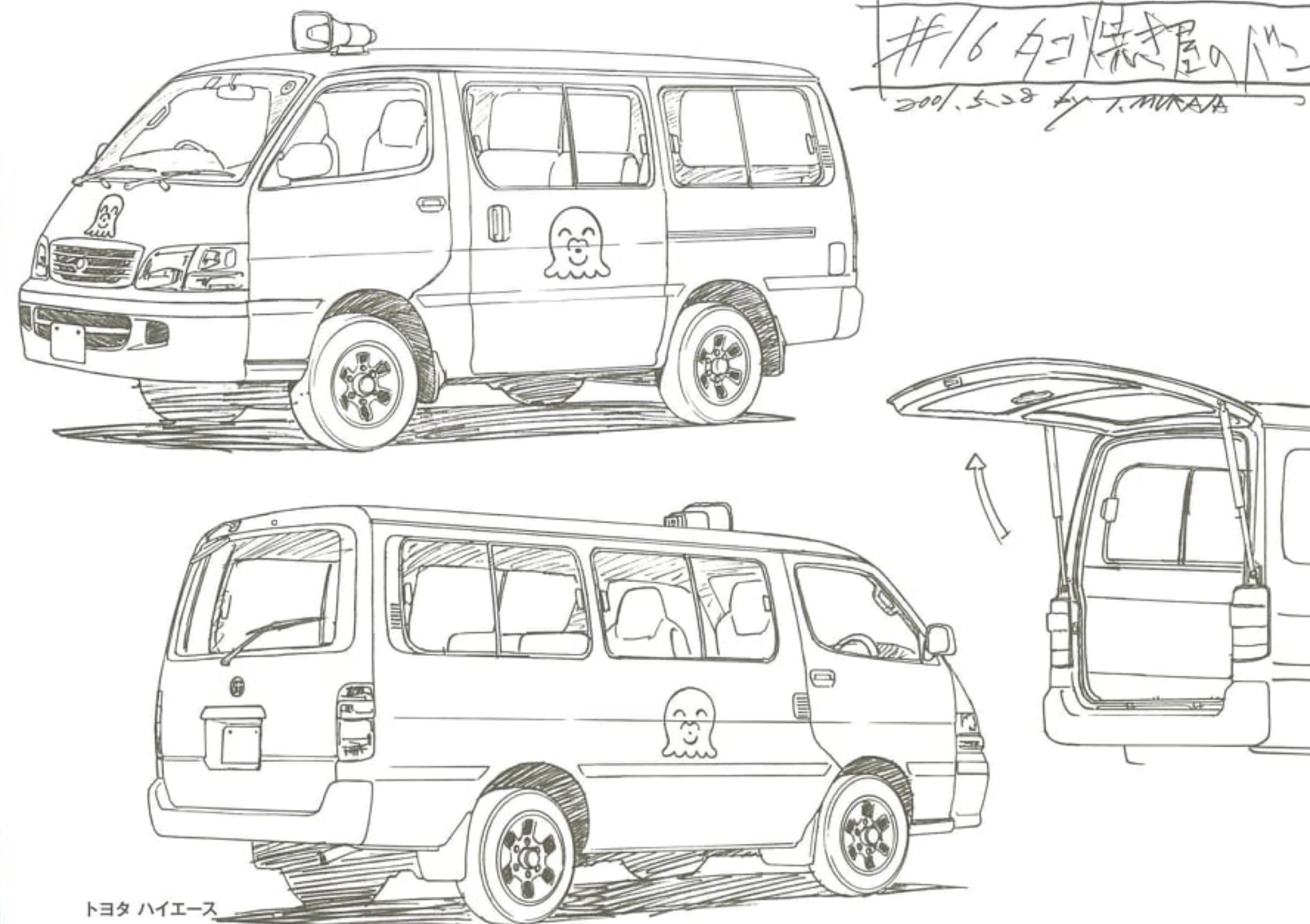
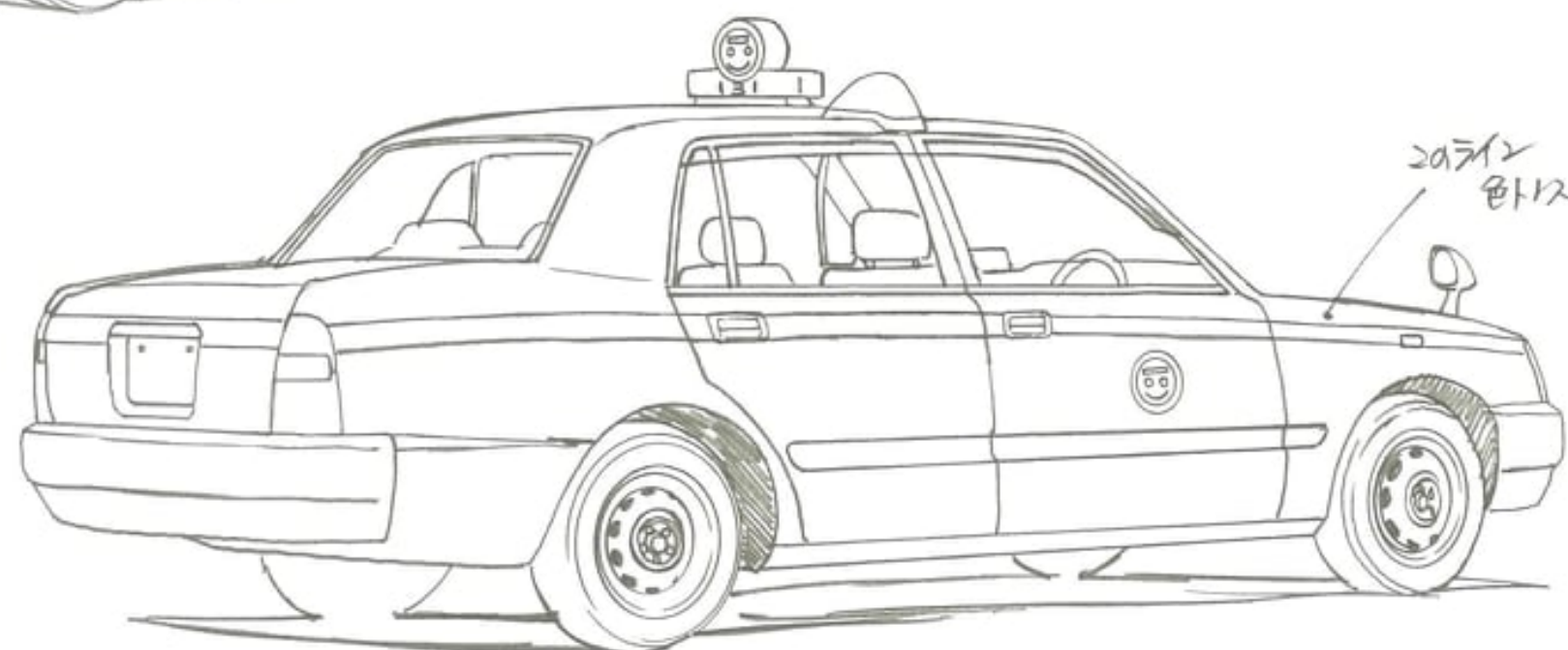
ZAPPERのキャンピングカー

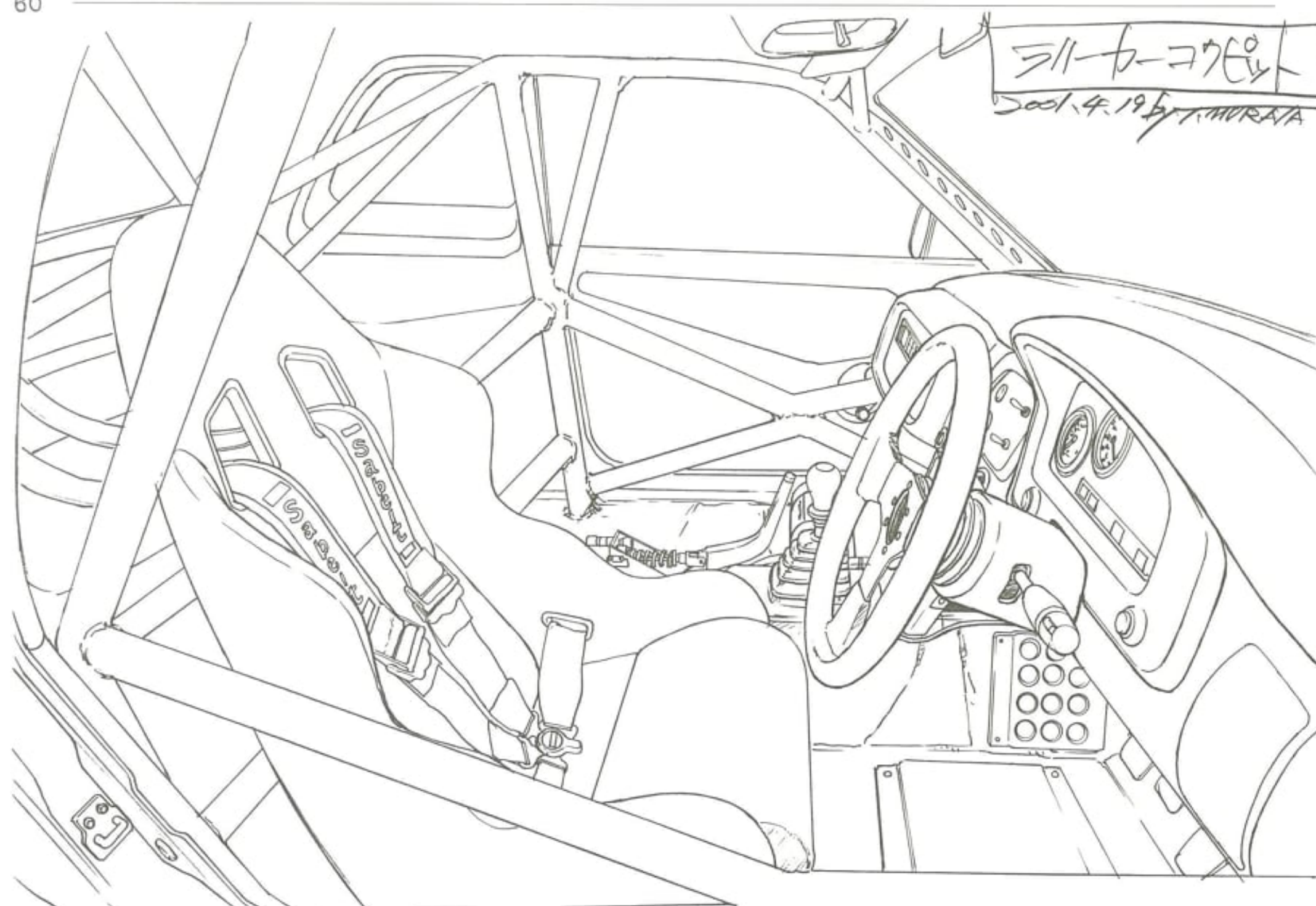
ナショナルRV トロピカル

タクシー

トヨタ クラウンコンフォート

タクシー車内

タクシー内装

トヨタ クラウンコンフォート［内装］

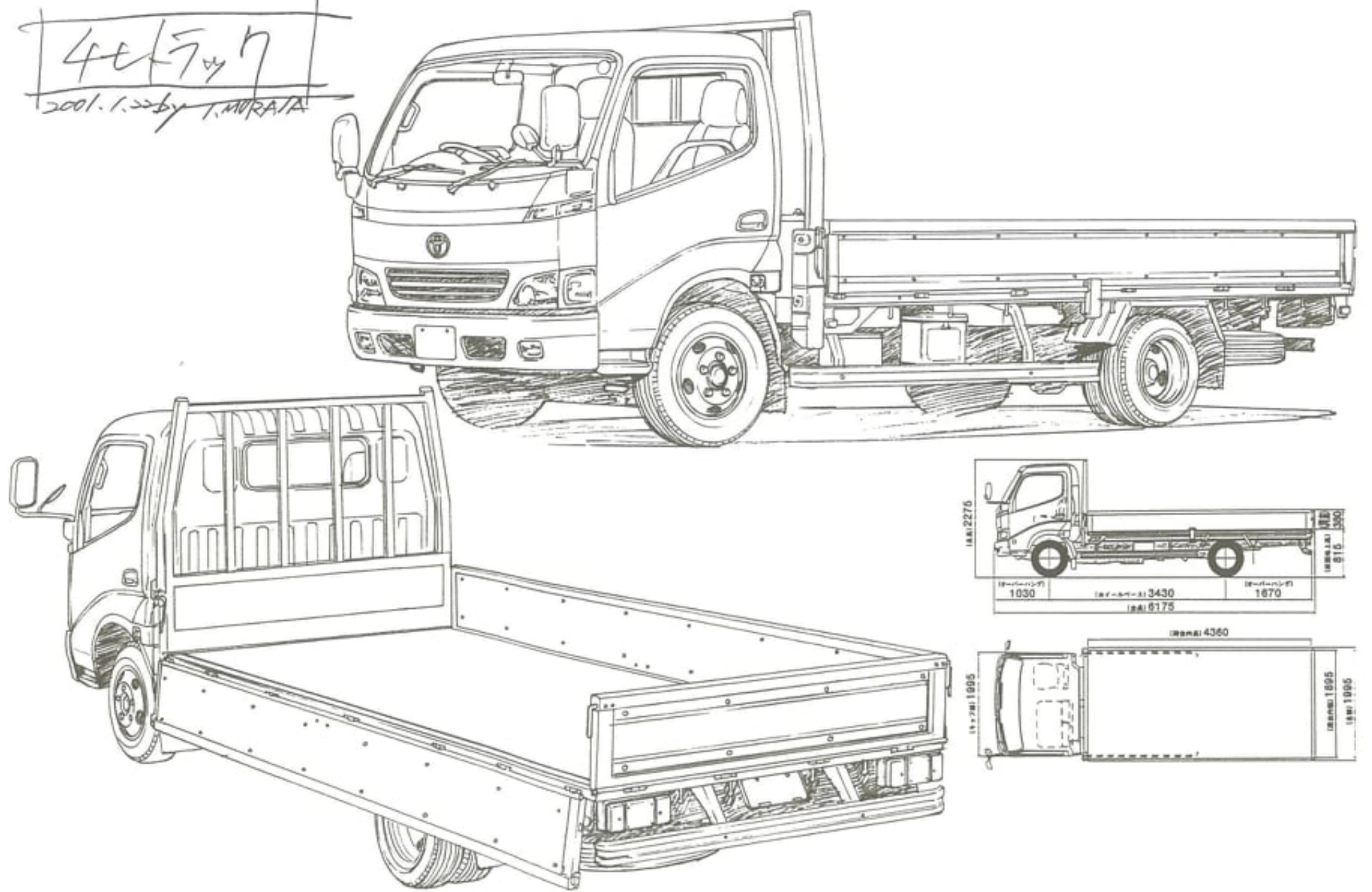
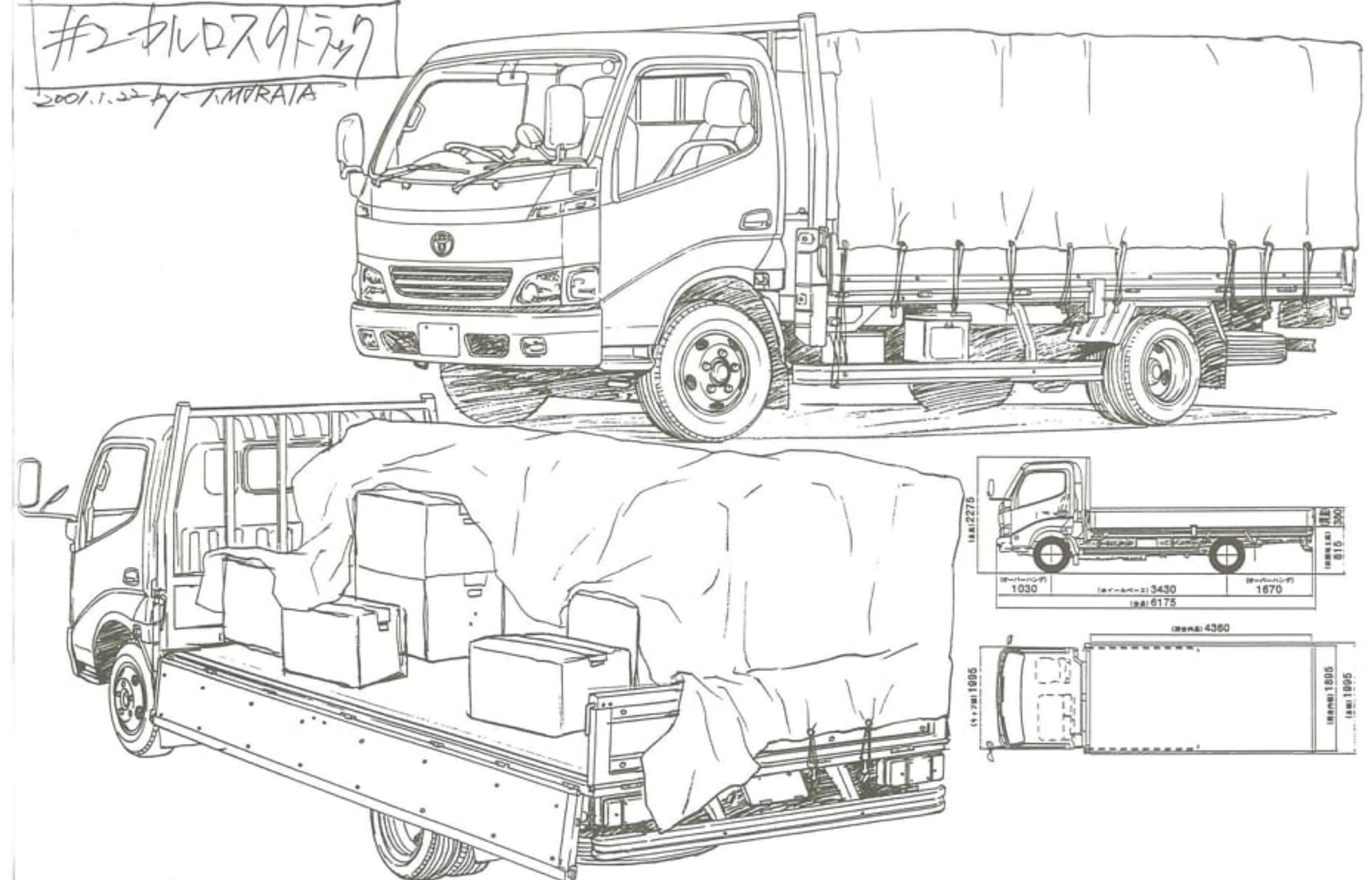
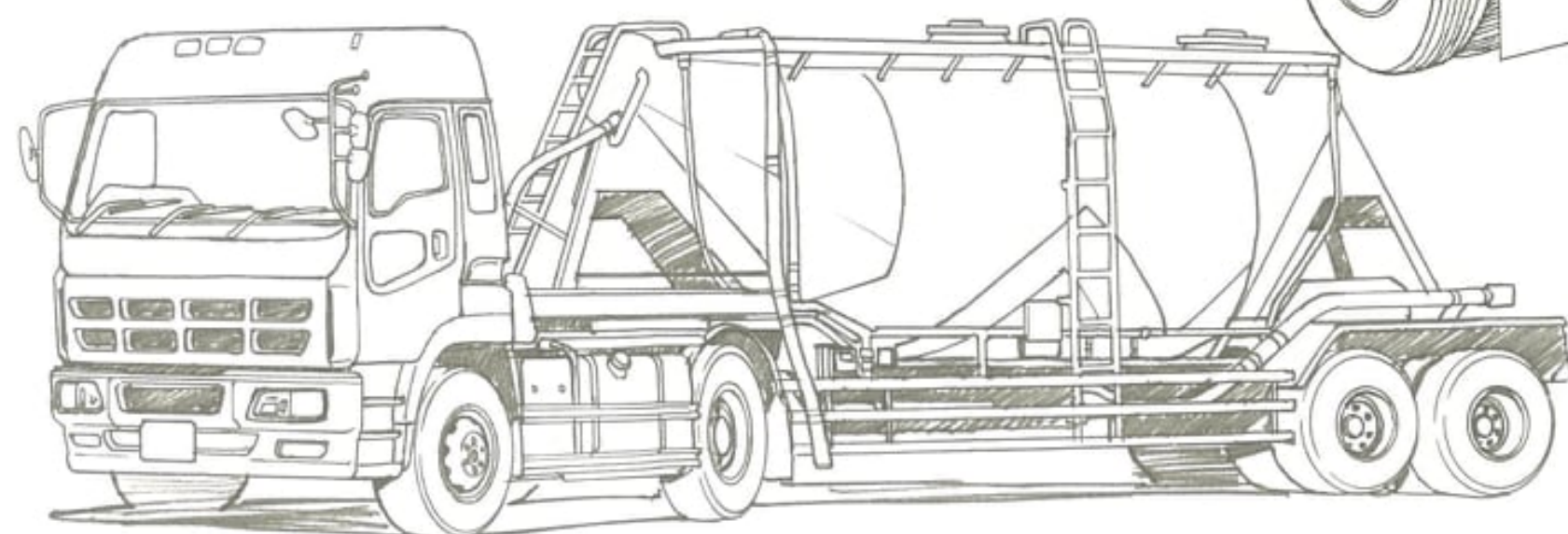
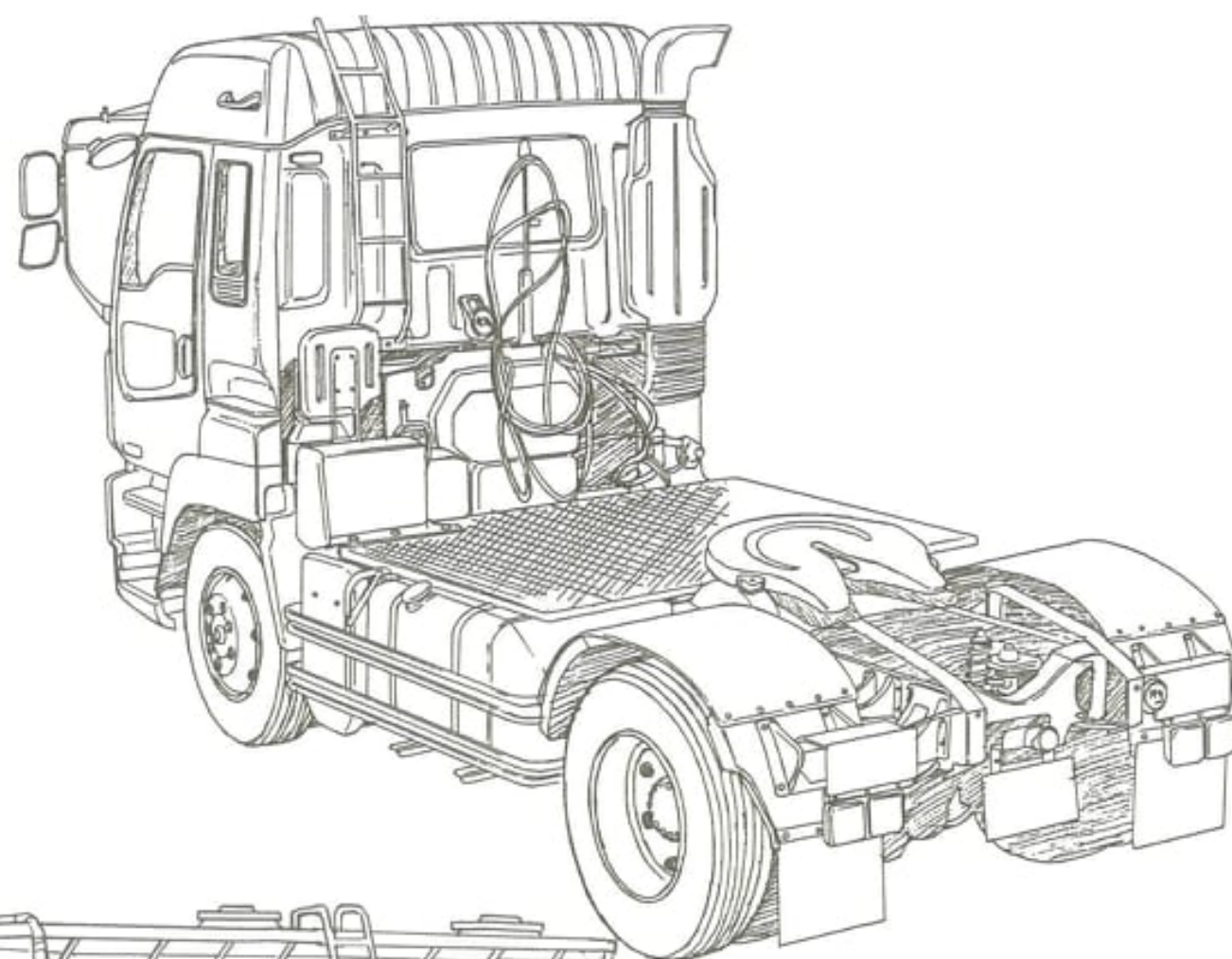
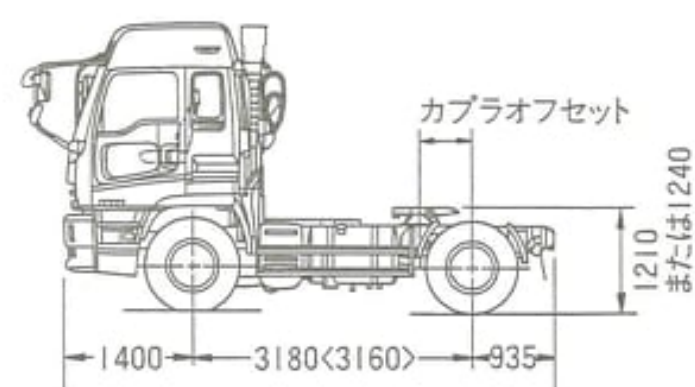
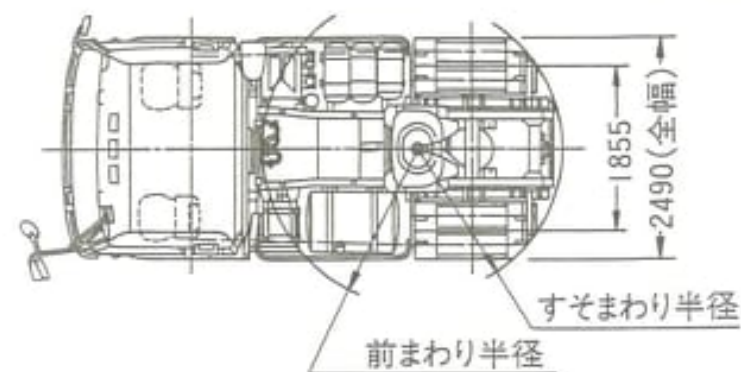
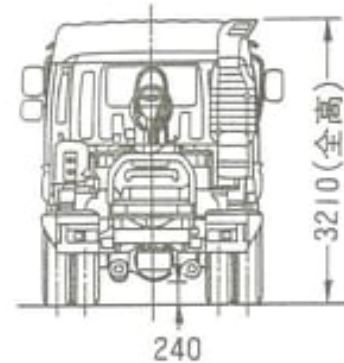
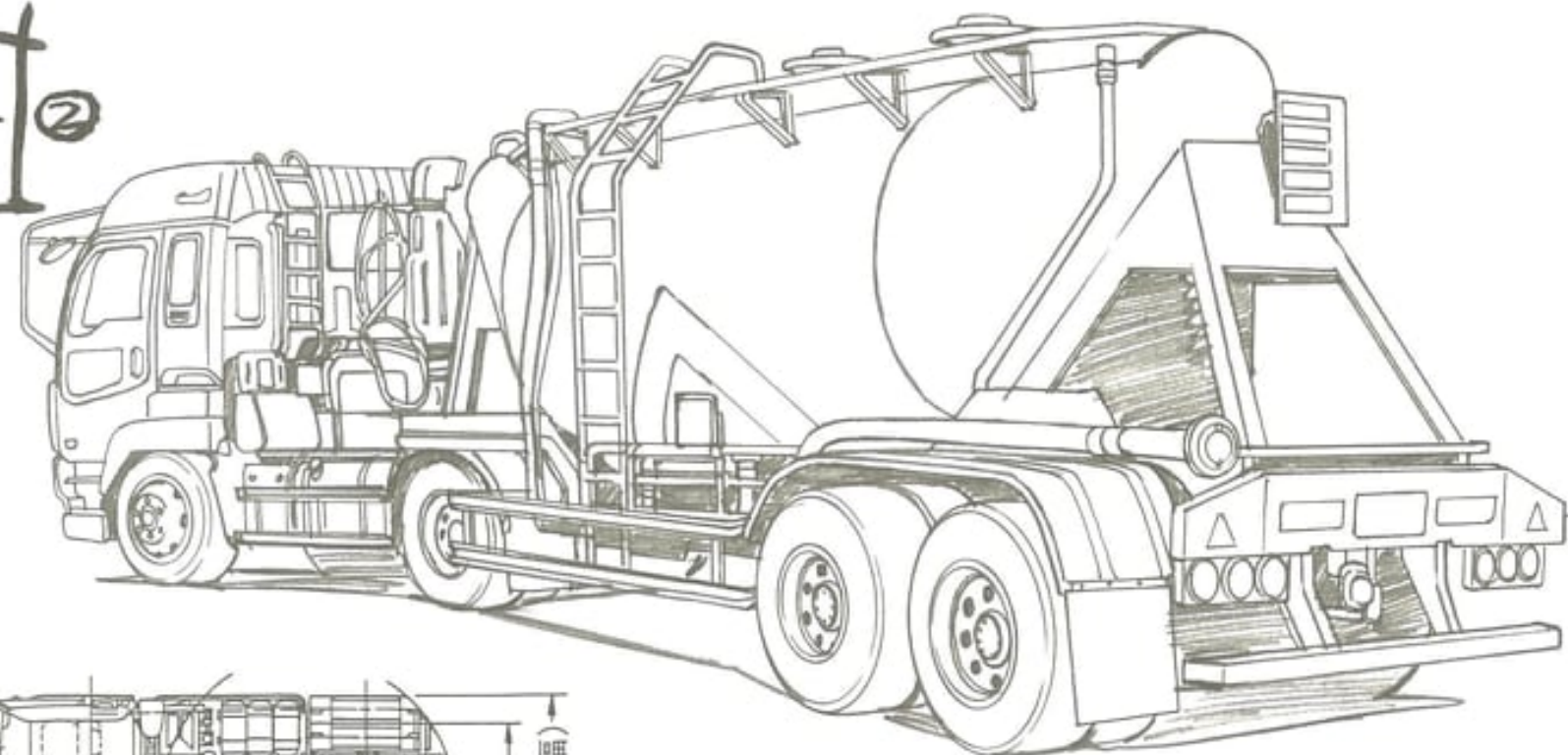
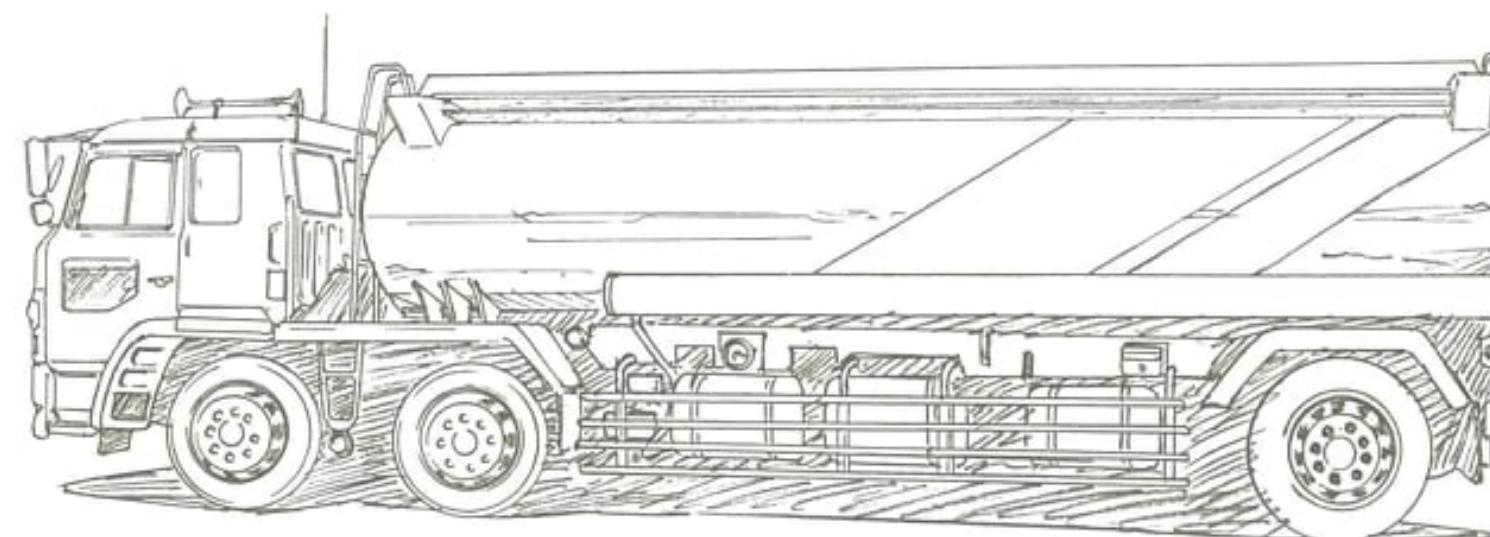
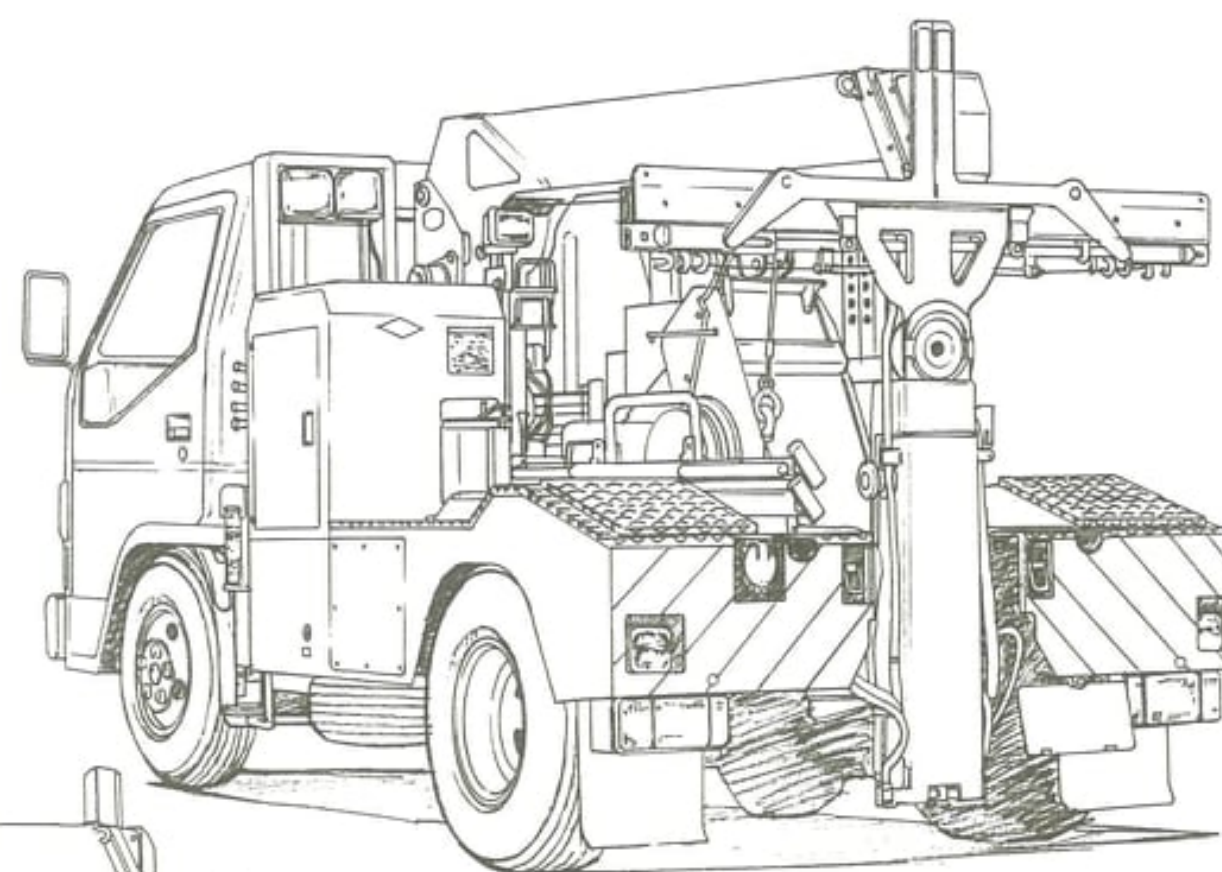
スバル インプレッサWRX

チャイルドシート

スバル インプレッサWRX［コクピット］

ホンダ トゥデイ［チャイルドシート］

窃盗団のトレーラー①
1997.7.28 by T.MURATA
ISUZU
3210（全高）
1855
2490（全幅）
240
すそまわり半径
前まわり半径
カプラオフセット
1210
または1240
1400
3180〈3160〉
935
2065
窃盗団のトレーラー②
1997.7.28 by T.MURATA
結構
用いてます。
〈コンテナ 後部〉
いすゞ ギガ
窃盗団のトレーラーコクピット
1997.8.2 by T.MURATA
いすゞ ギガ［コクピット］

いすゞ ギガ

日産 アトラス

トヨタ ダイナ

レッカー車

#1レッカー車③
2001.1.15 by T.MURATA

○レッカー車は右左非対称です。

駐車違反タグ付いてます。

レッカー車

レッカー車［参考、コクピット］

掘削機 / 三菱ふそう ザ・グレート

トヨタ ダイナ

いすゞ 810

送風車

・中嶋の白バイ（GSX-R750）①
POLICE
1994.1.17
by T.MURATA
中嶋の白バイ③
POLICE
'94.1.23
by T.MURATA
中嶋の白バイ②
POLICE
94.1.15
by T.MURATA
中嶋の白バイ④
※キャラはキャラ表参照のこと
POLICE
94.3.10 by T.MURATA

スズキ GSX-R750［コクピット］

スズキ GSX-R750［四面図］

スズキ GSX−R750［修理中］

スズキ GSX-400FW

カワサキ ZX−9R

ヤマハ マジェスティ250
1998.4.27 by T.MURATA

ヤマハ マジェスティ250

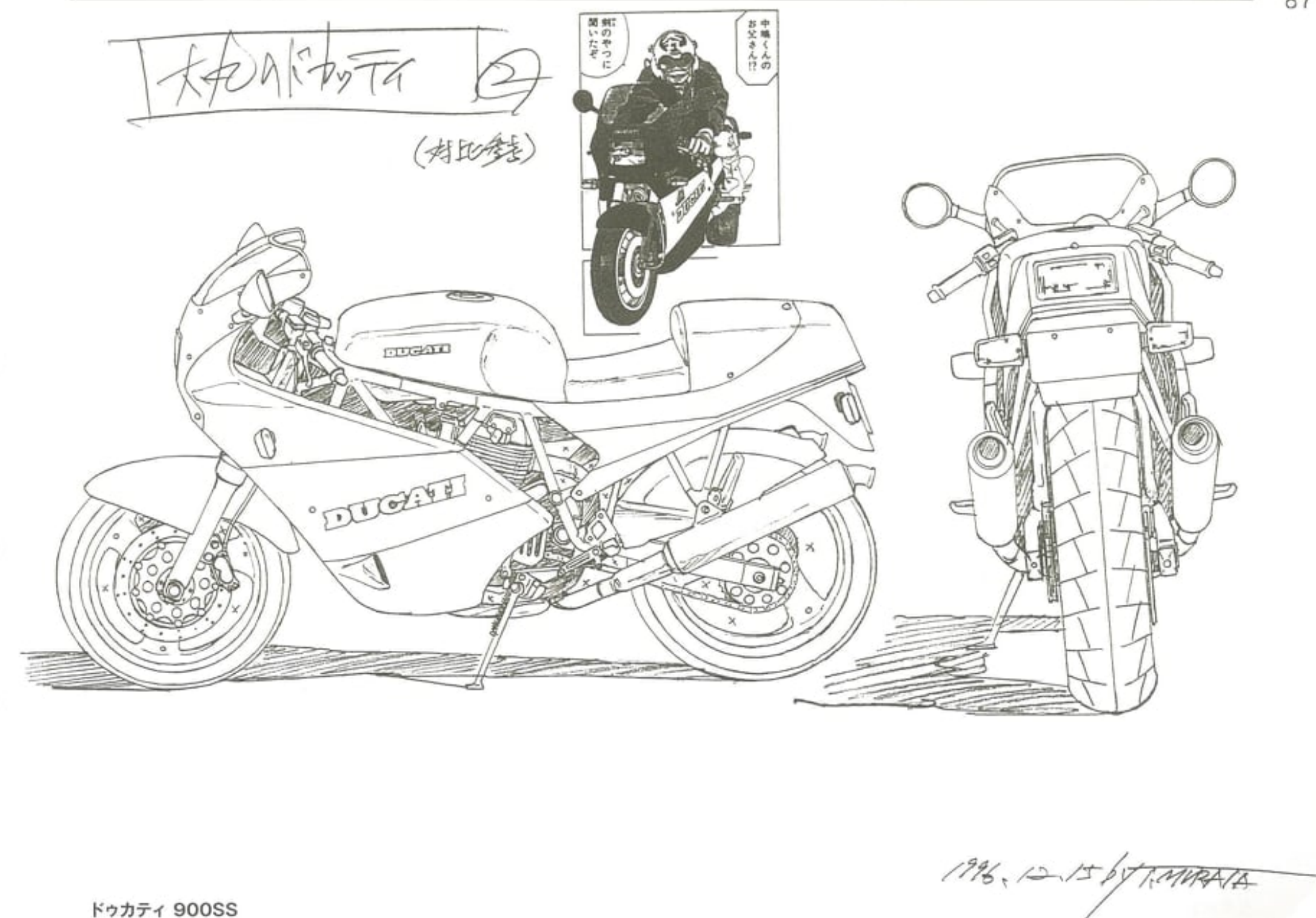
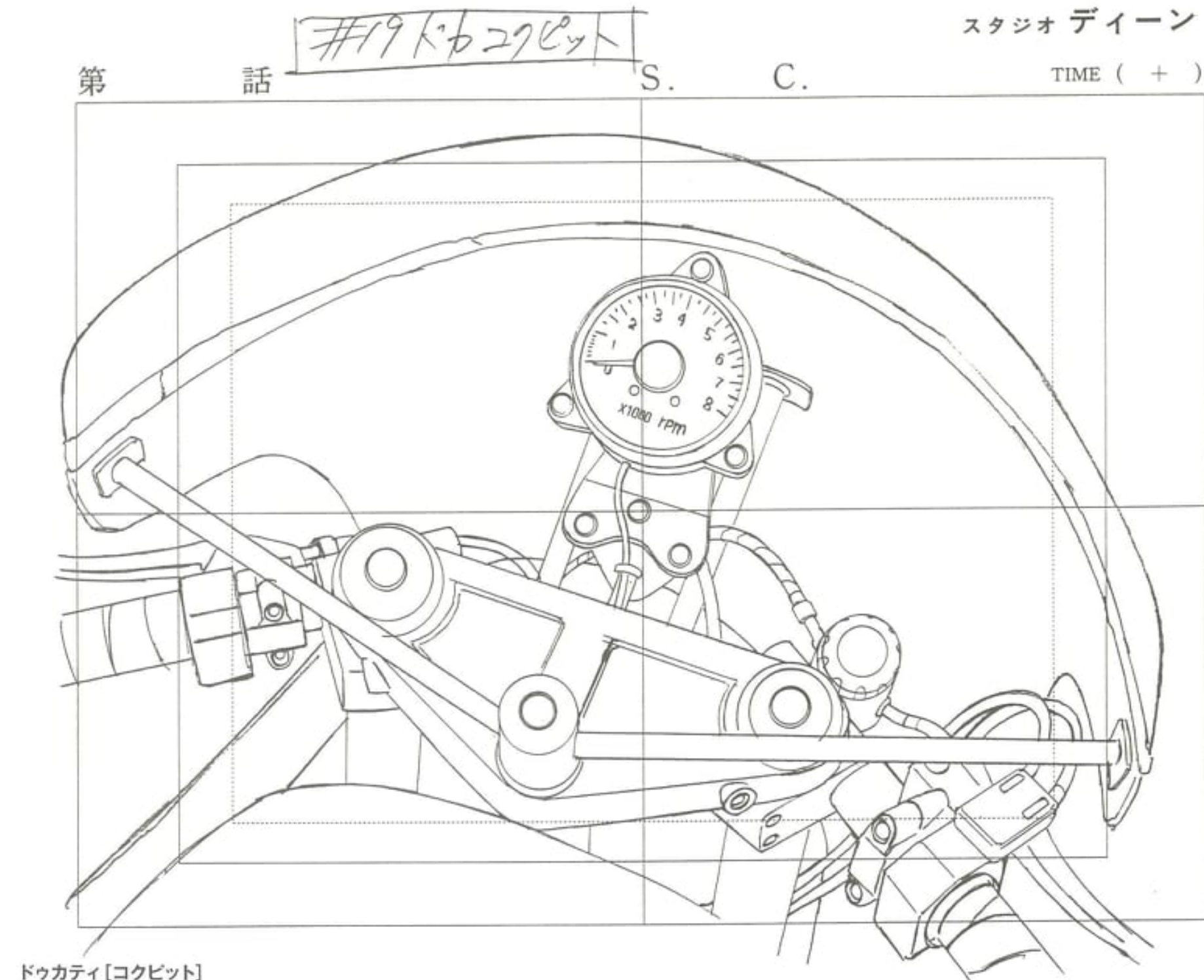
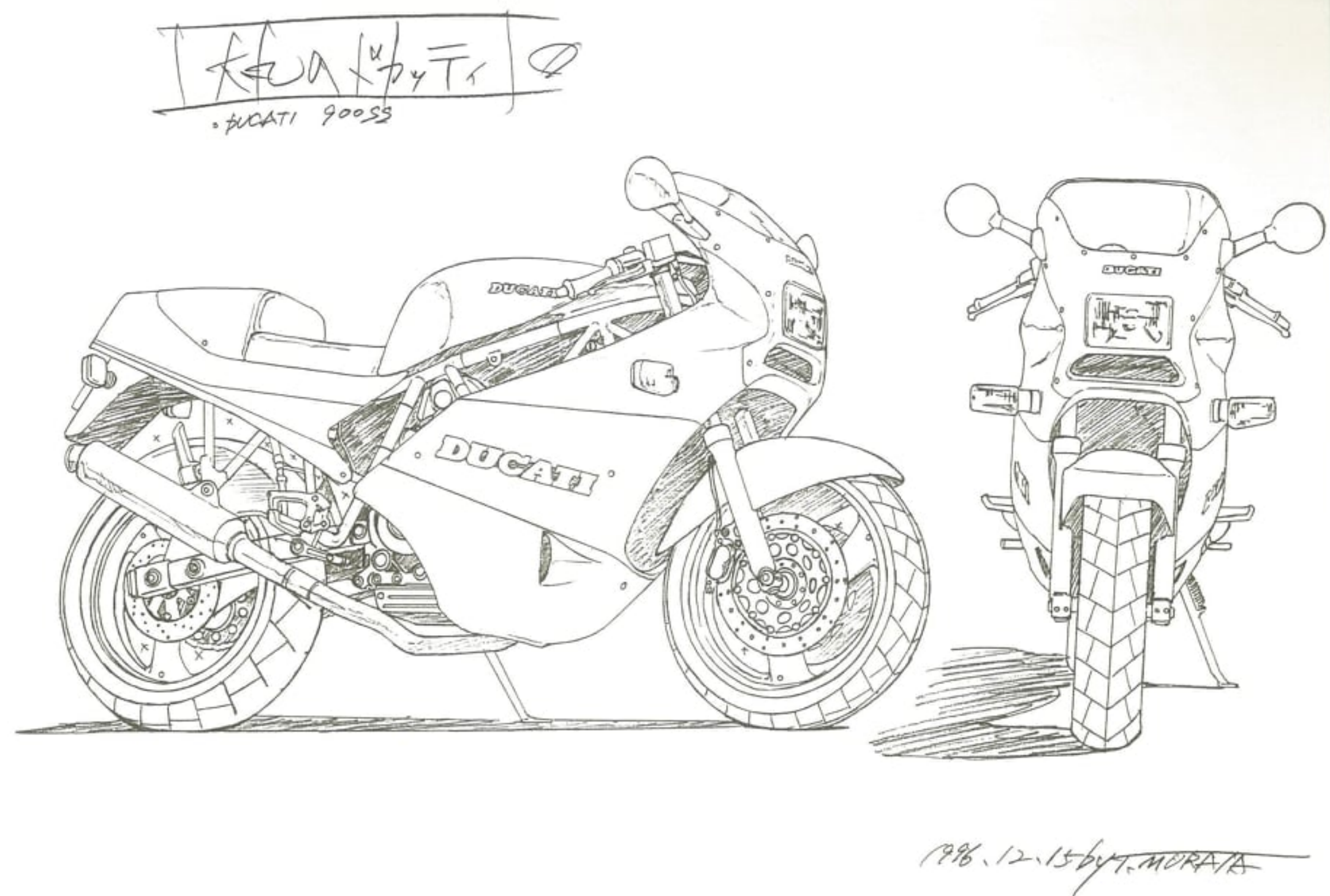
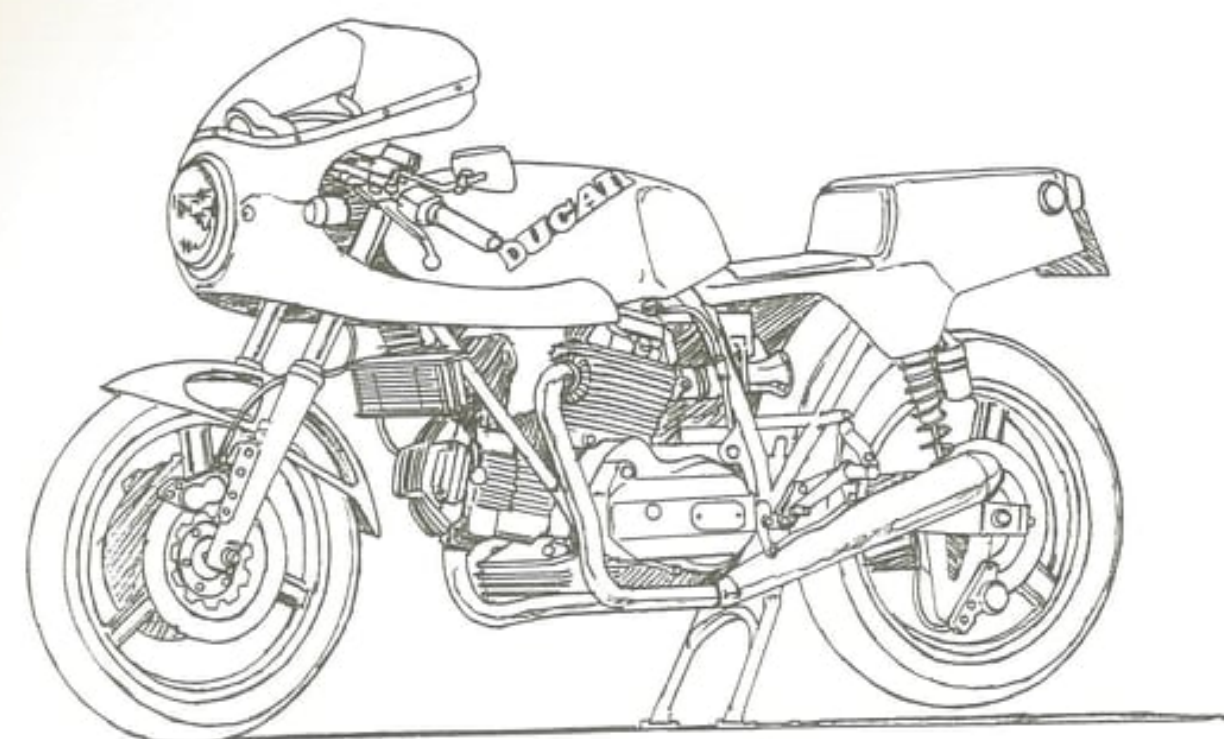
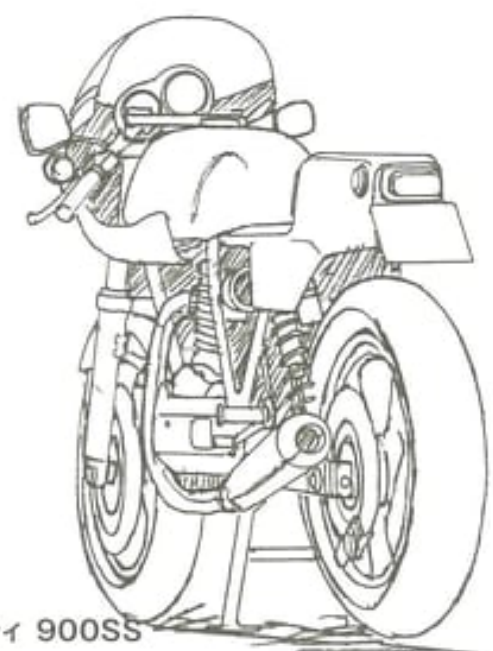
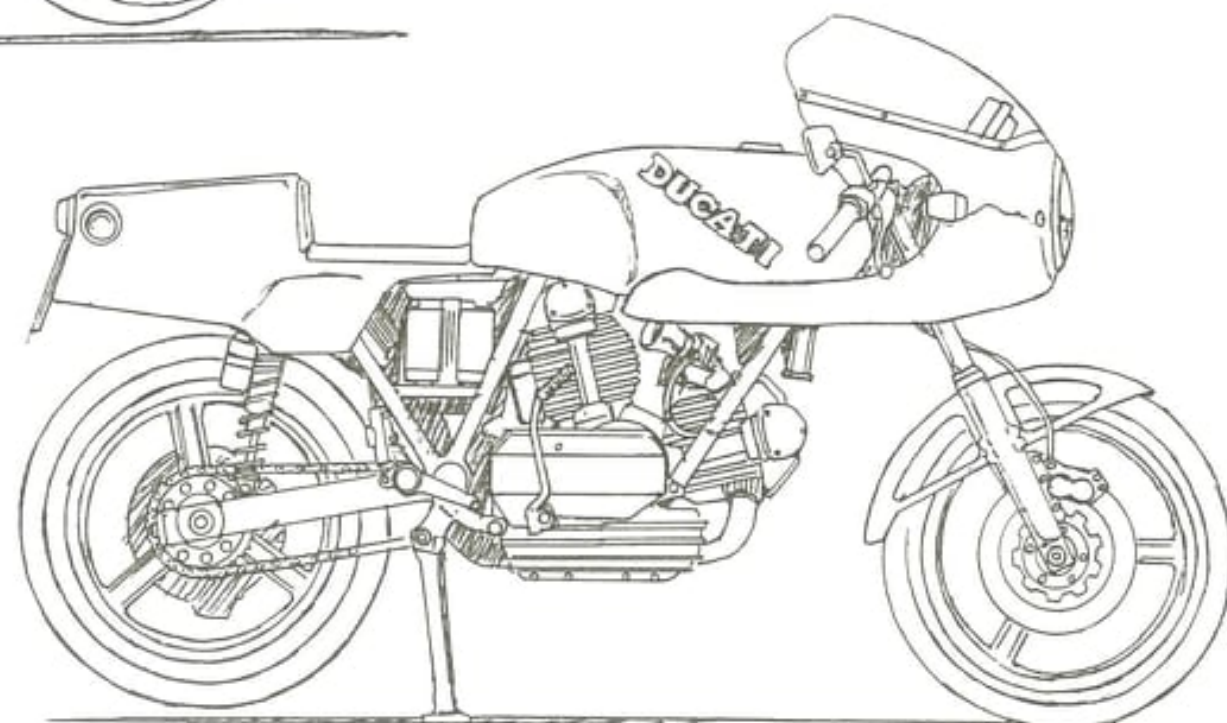
ヤマハ V-MAX

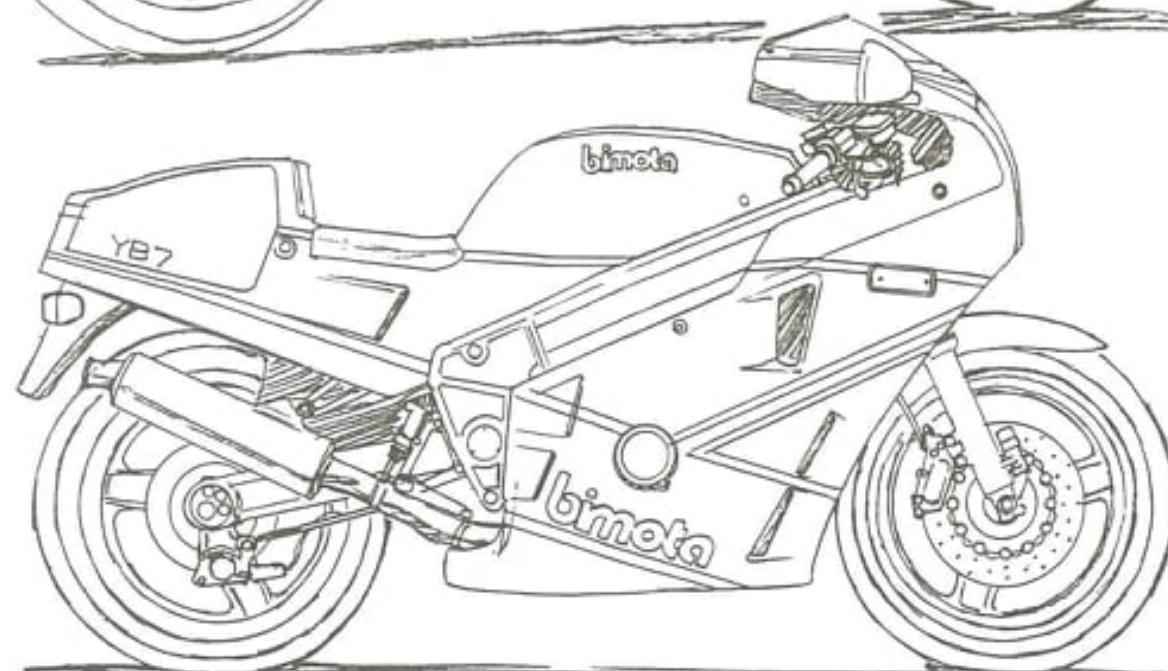
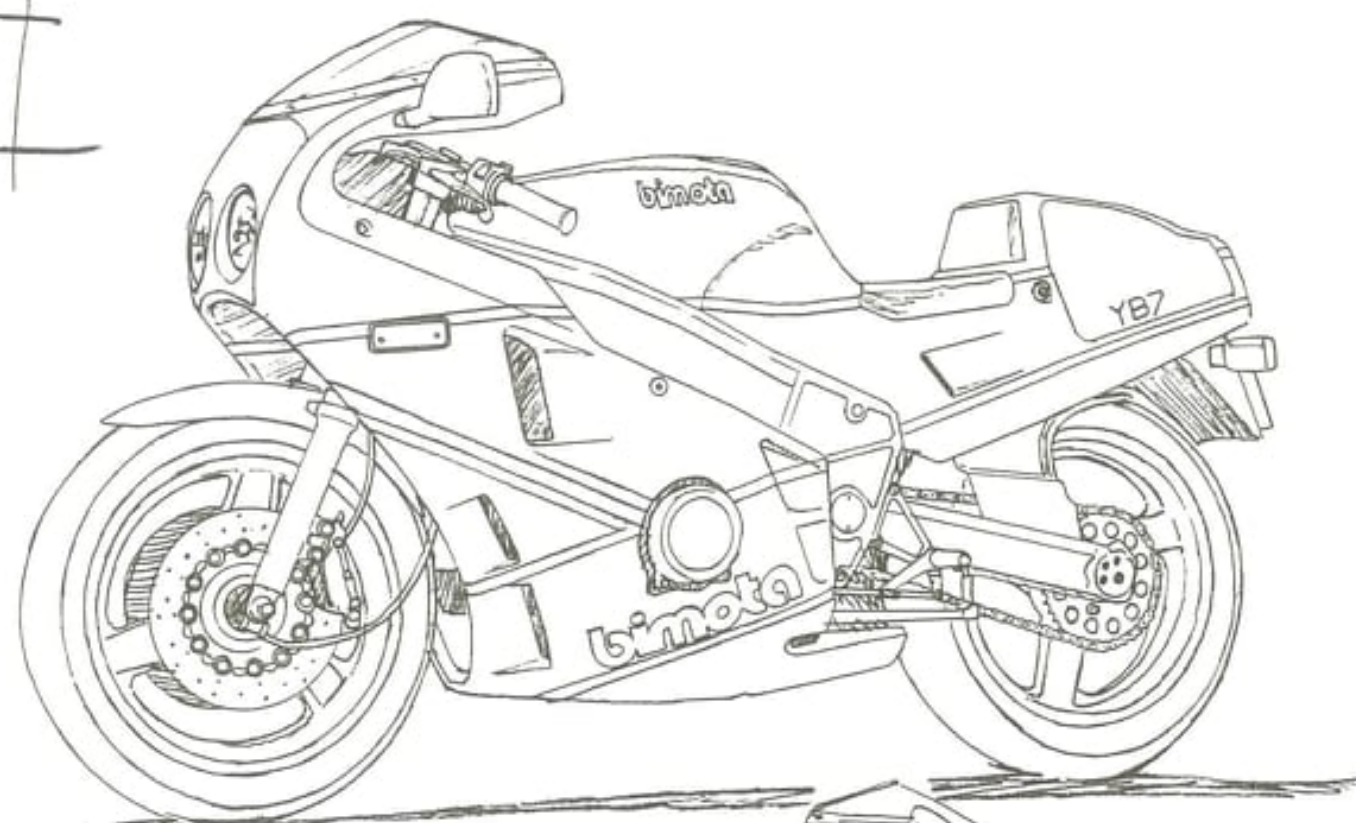
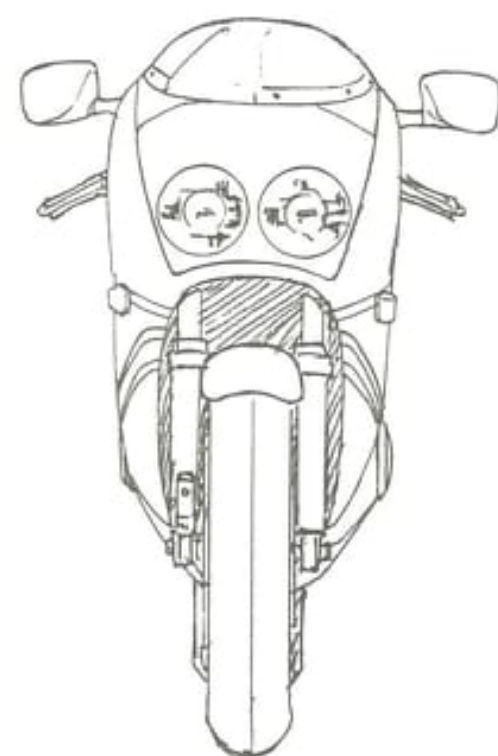
ホンダ VFR750F

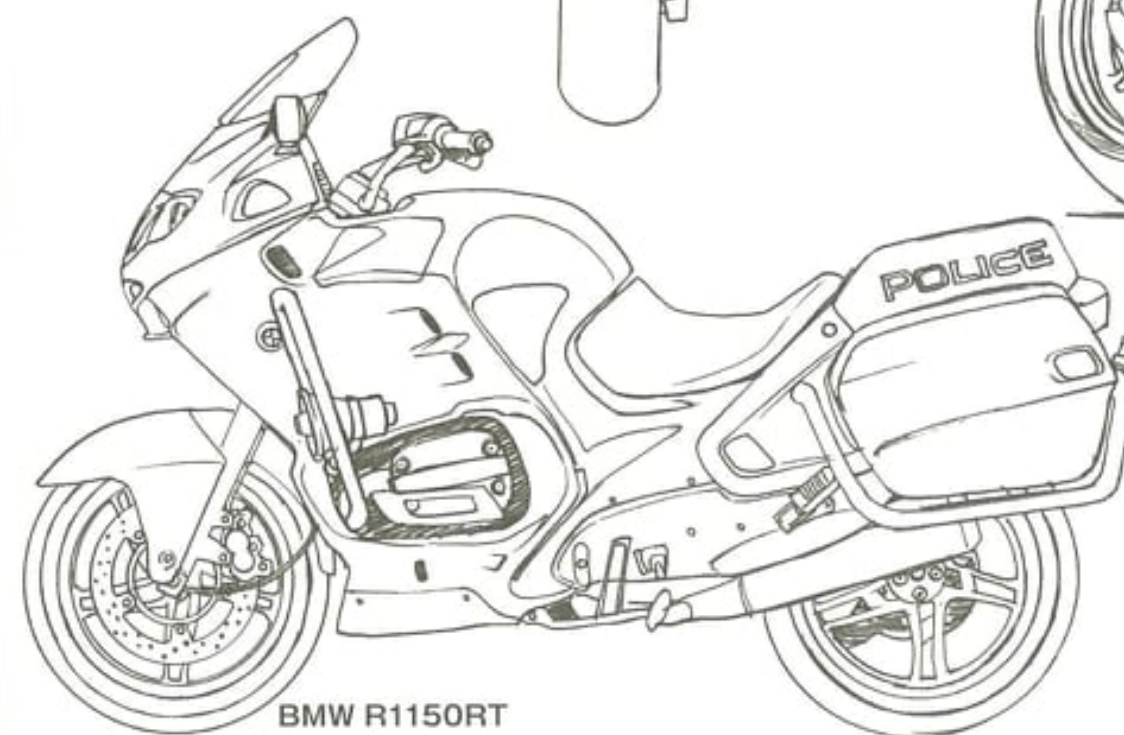
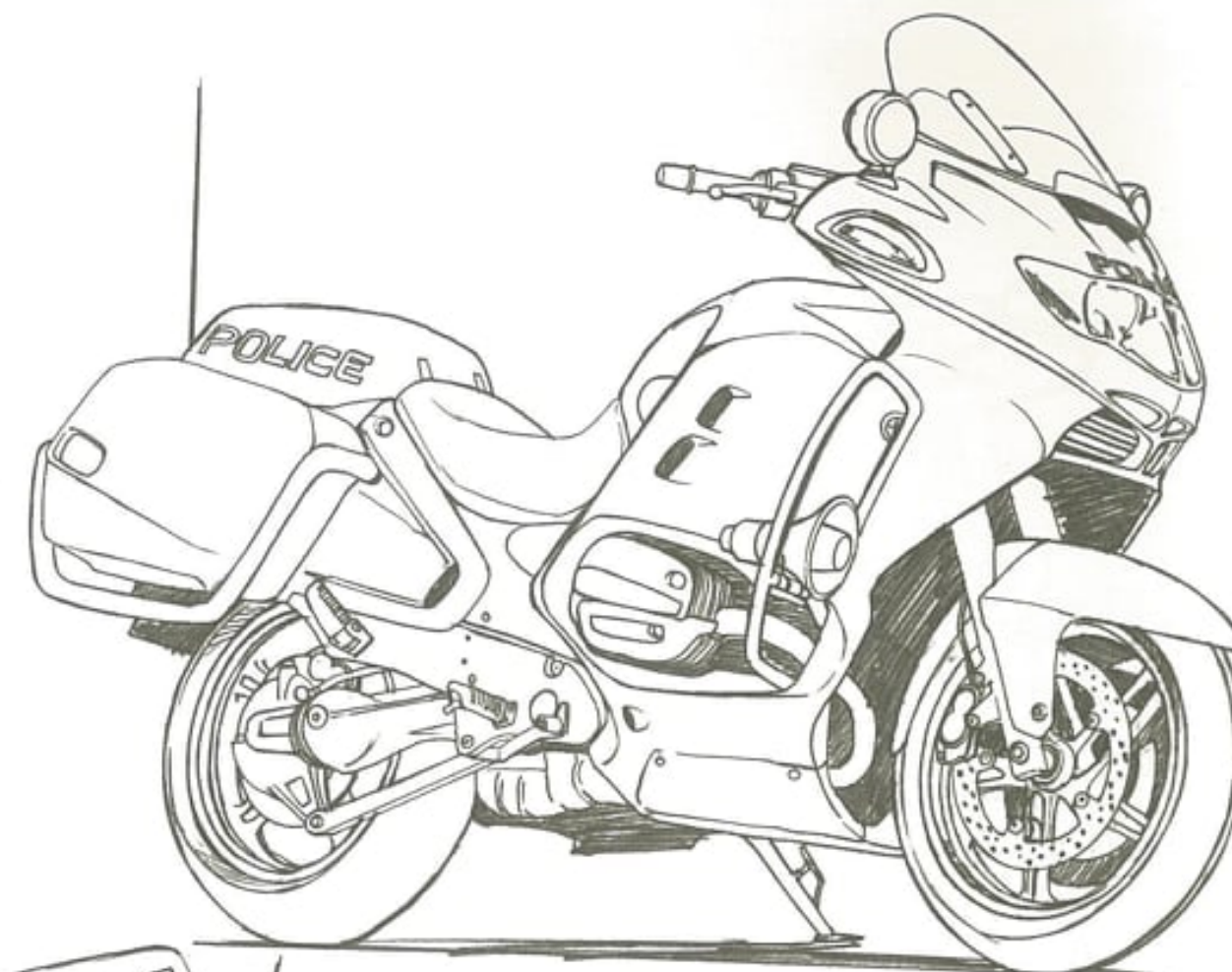
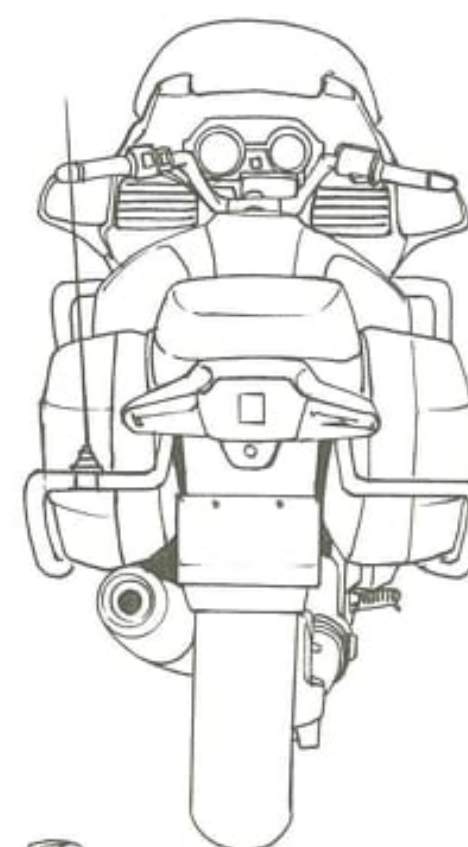
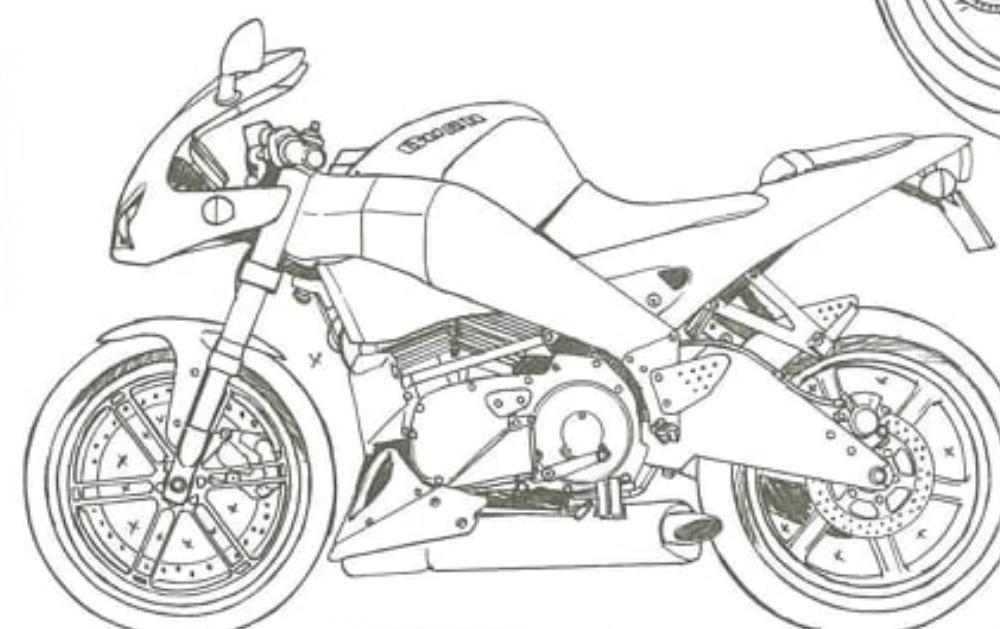
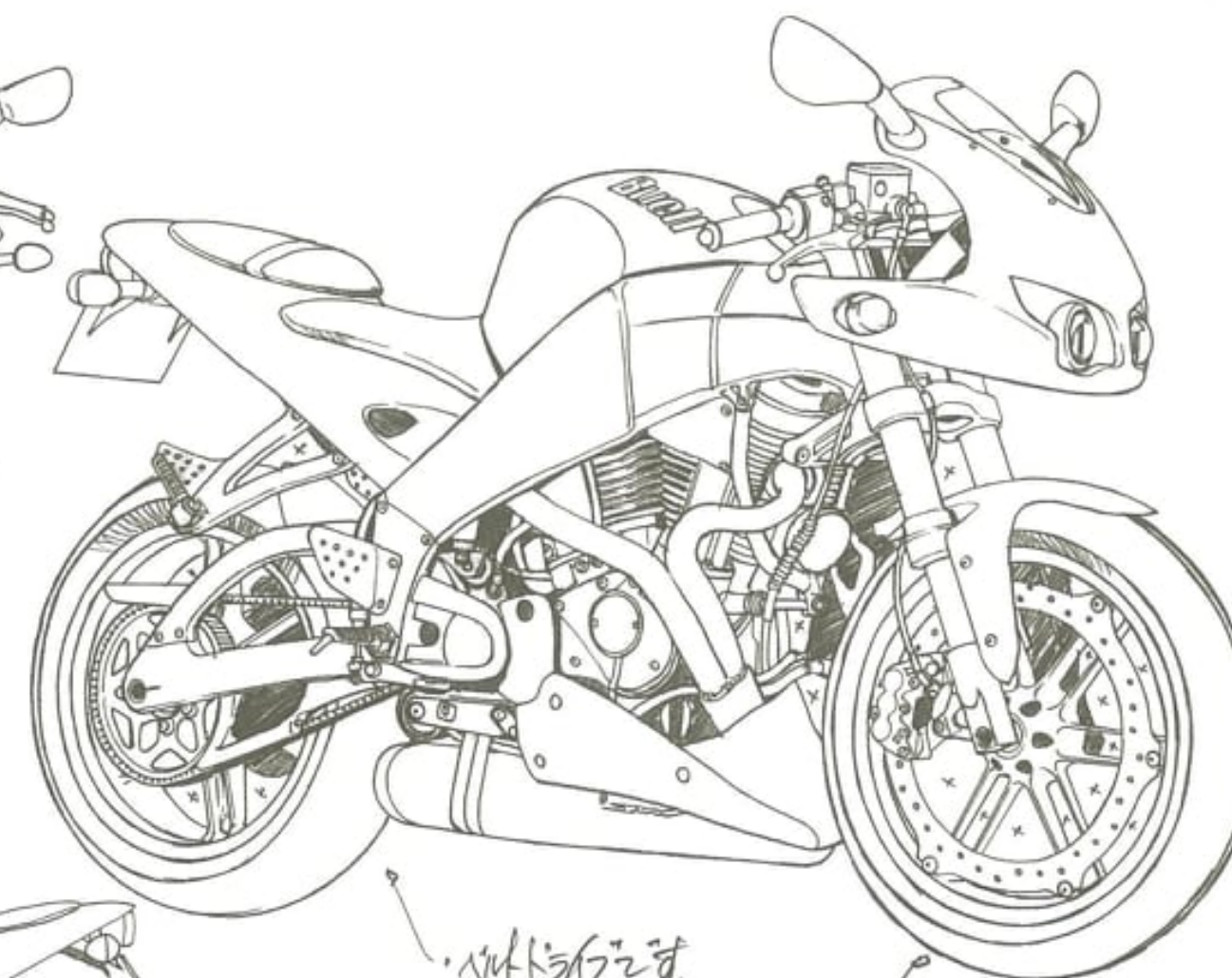
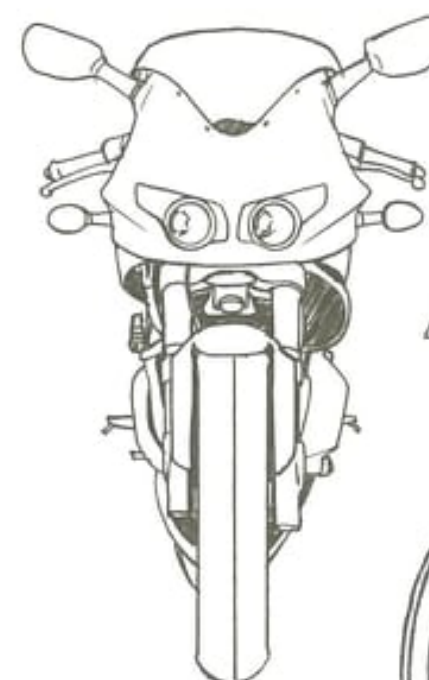
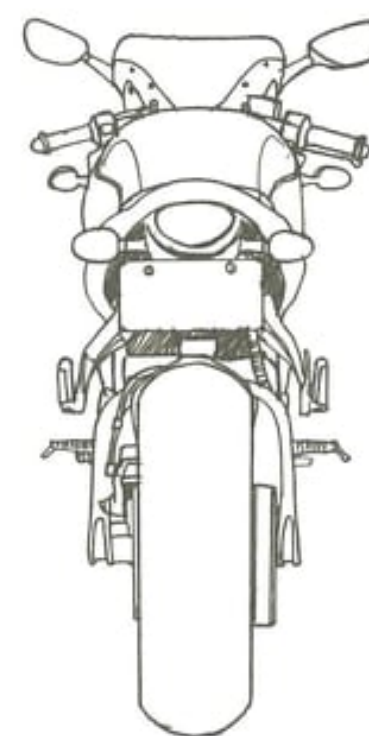
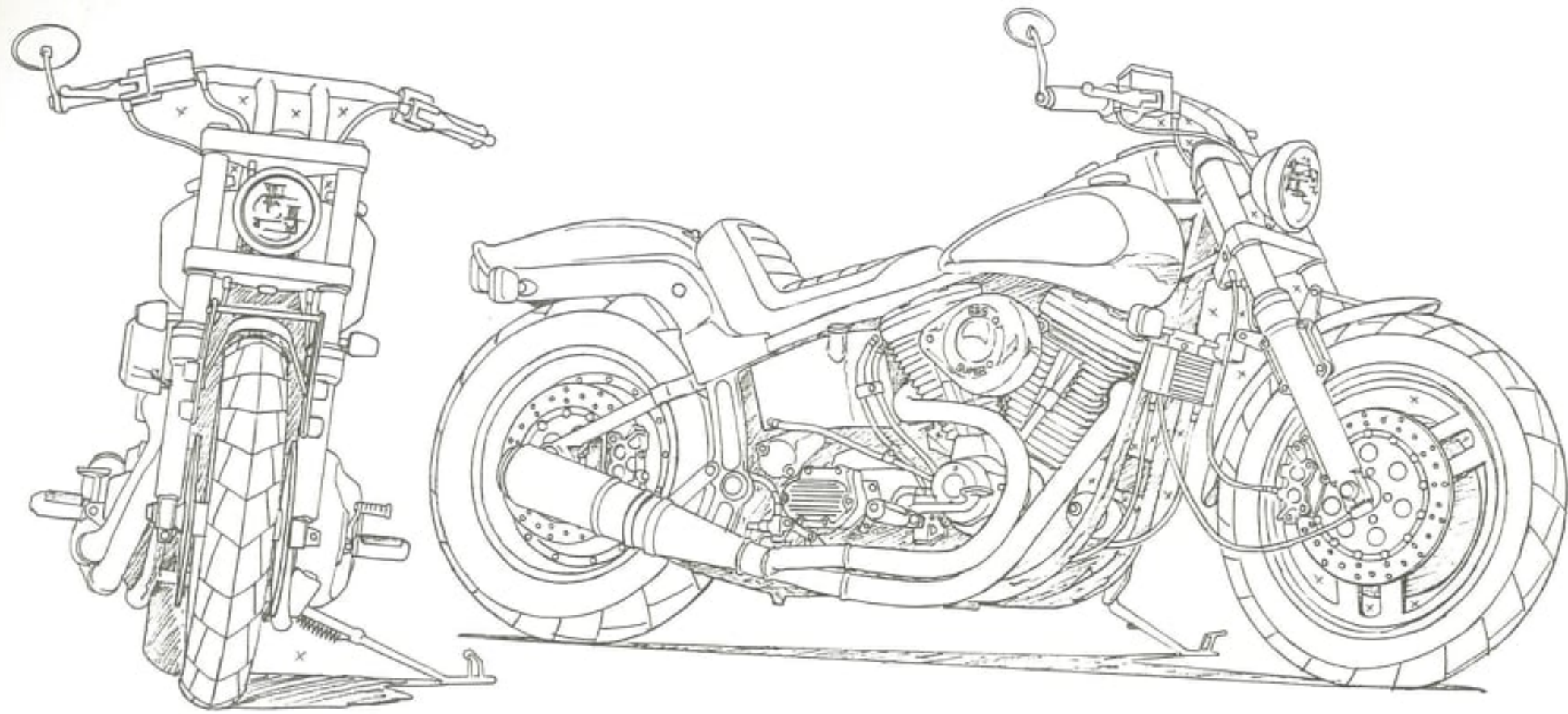
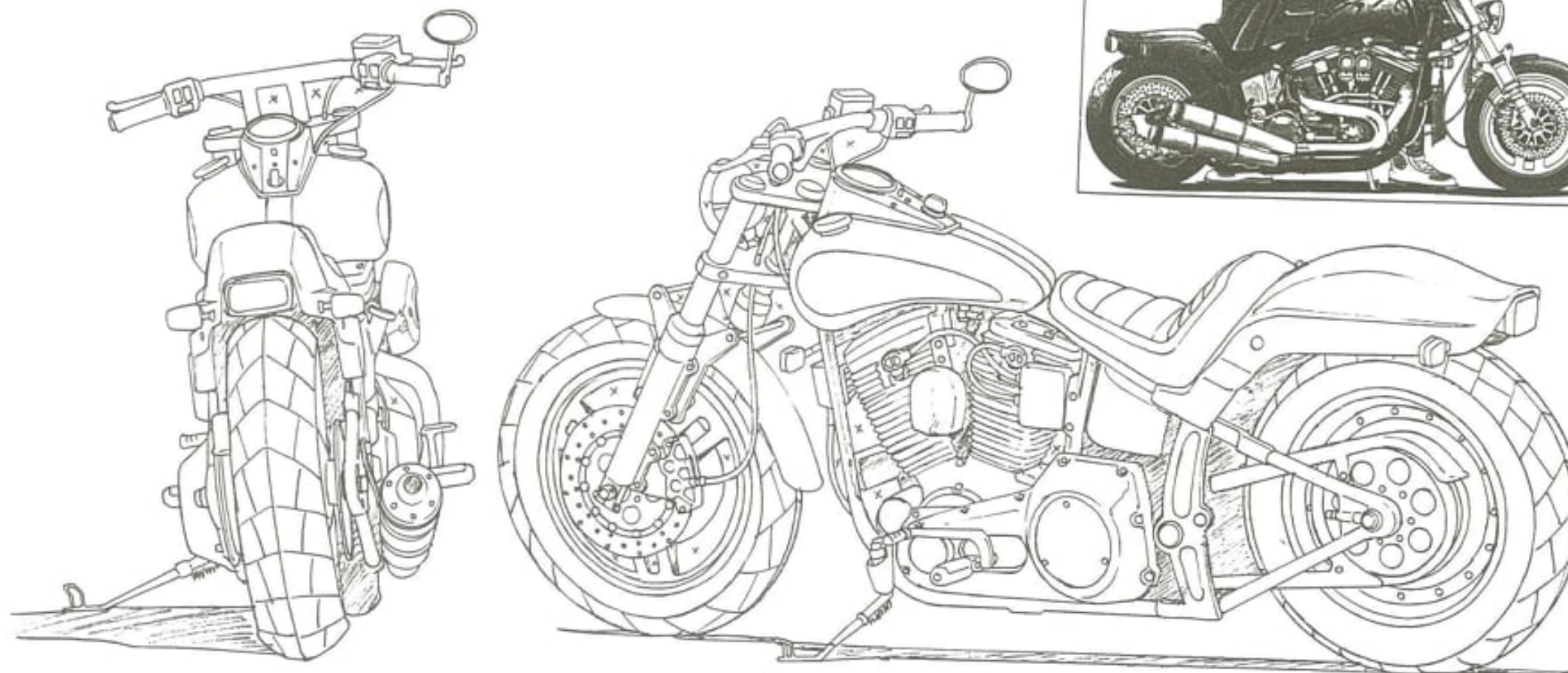
ホンダ VFR750R

ホンダ XLR250R

ホンダ NS400R

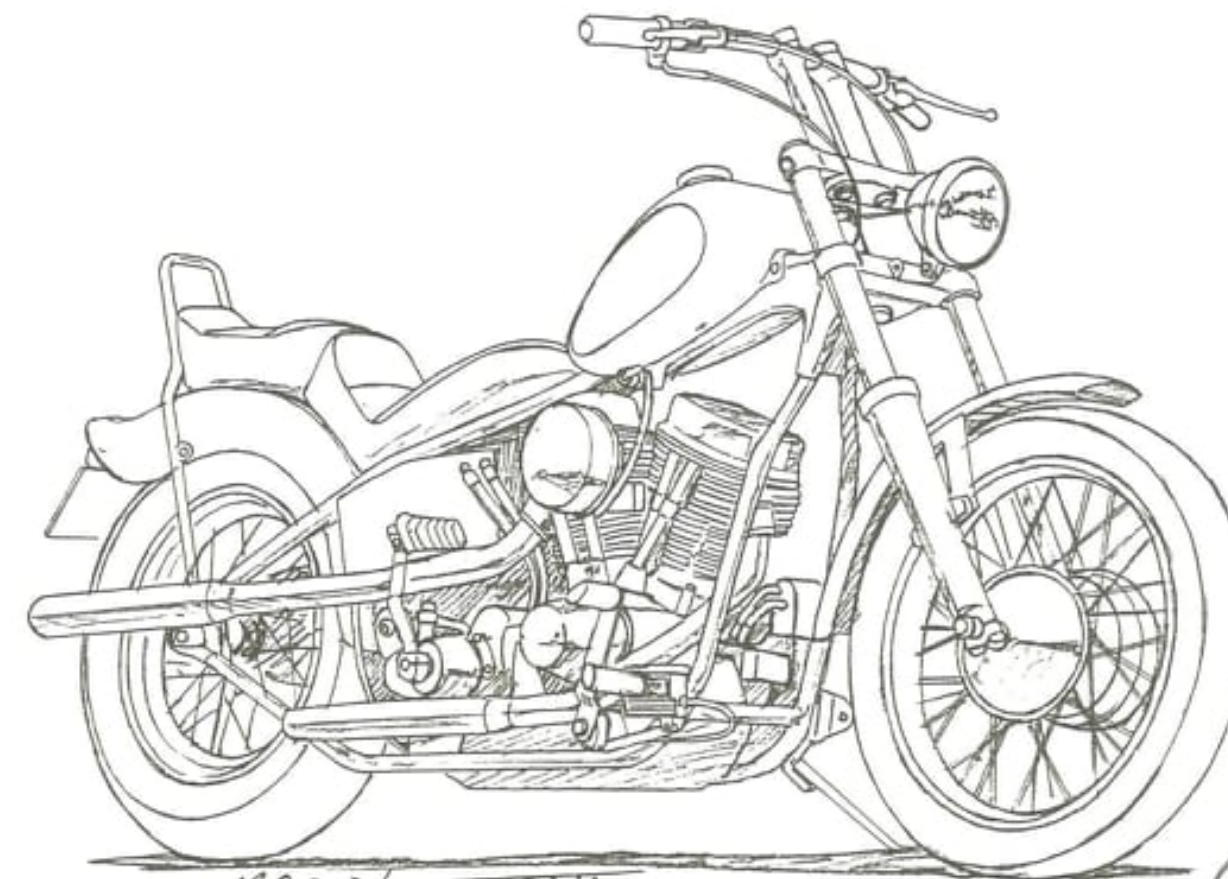
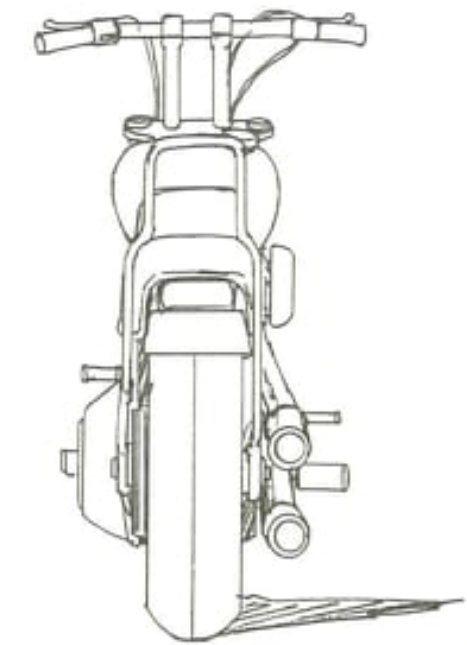
ドゥカティ

ドゥカティ［コクピット］

ドゥカティ 900SS

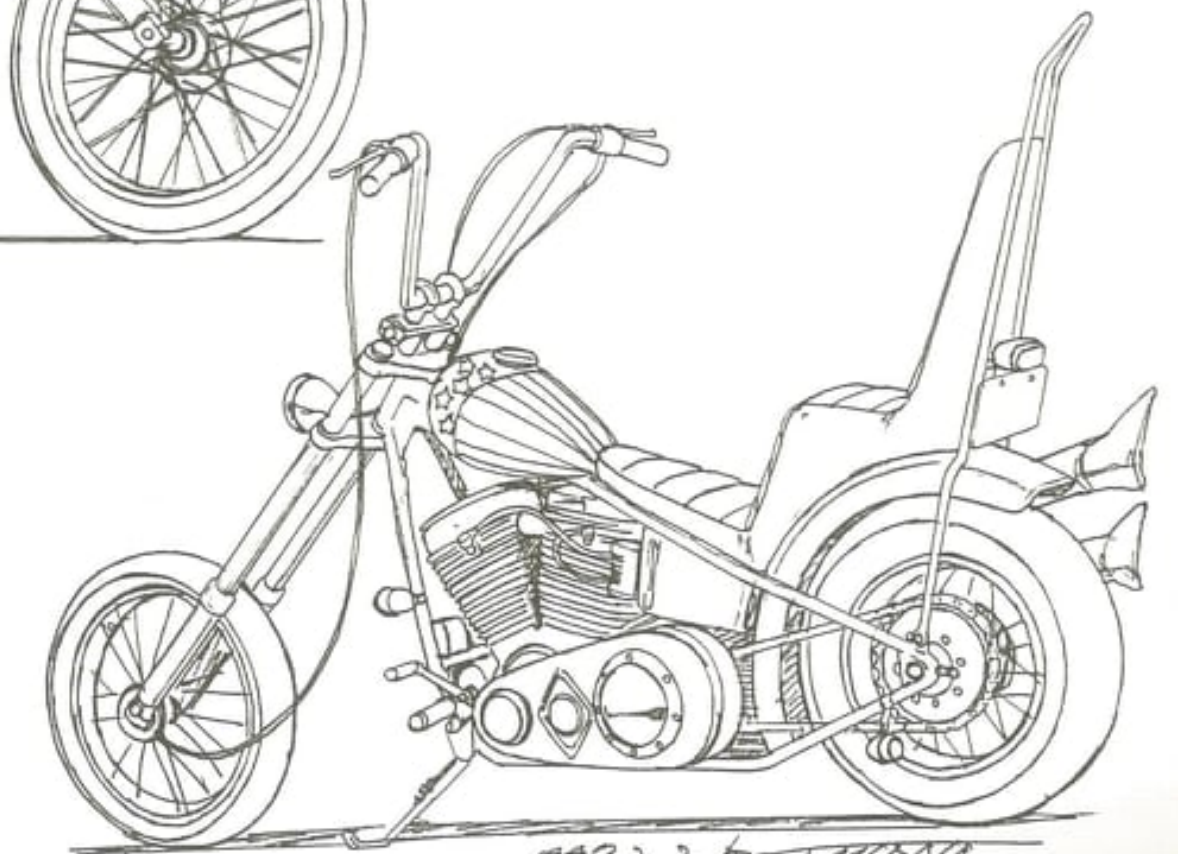
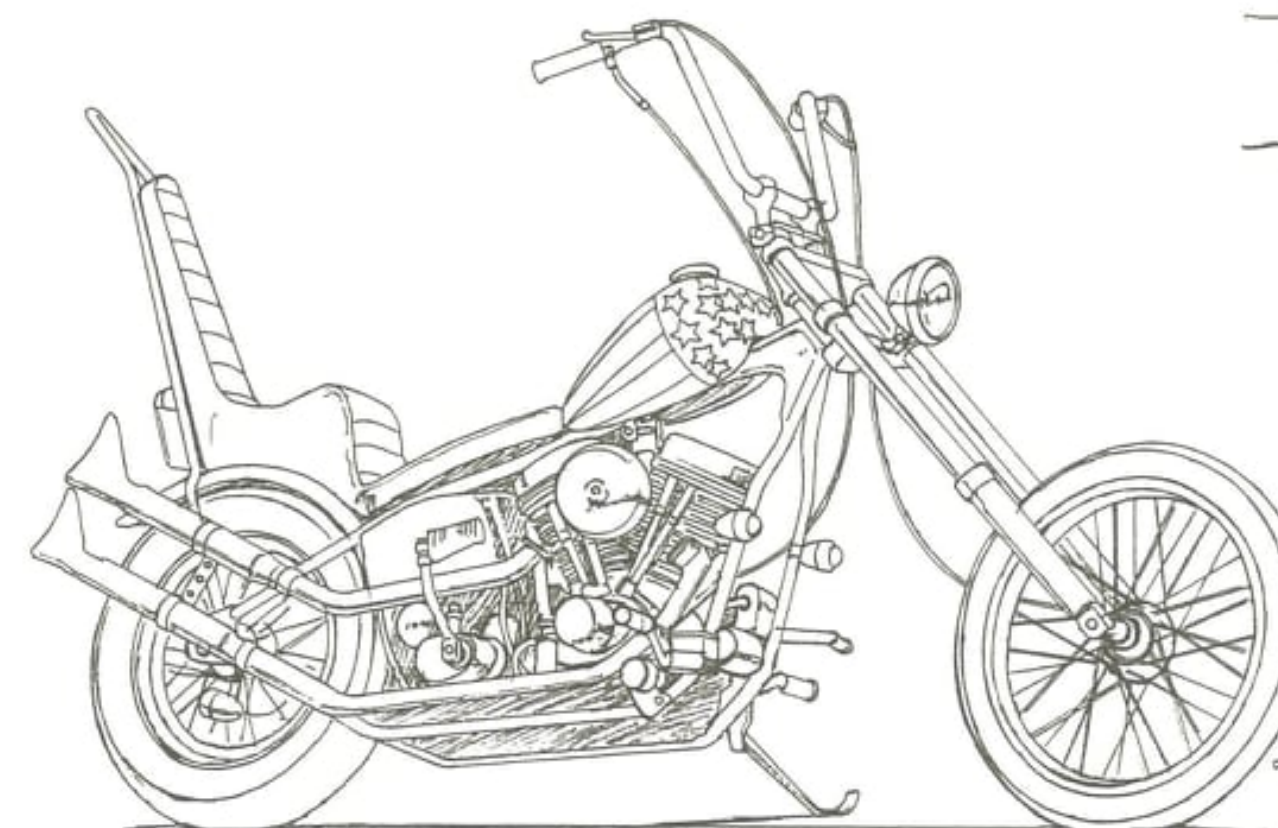
ドゥカティ 900SS

BMW R1150RT

ビモータ YB7

ビューエル ファイアーボルトXB9R

ハーレーダビッドソン FLSTFファットボーイカスタム

ボクサーのハーレー

イージーライダー（デニス・ホッパー仕様）

※ウインカーは無し。

1995.2.2 by T.MURATA

ハーレーダビッドソン イージーライダー［デニス・ホッパー仕様］

デニスのハーレー

・イージーライダー（ピーターフォンダ仕様）

・ディティールは イージーライダー参照して下さい

1995.2.2 by T.MURATA

ハーレーダビッドソン イージーライダー［ピーター・フォンダ仕様］

スズキ レッツ

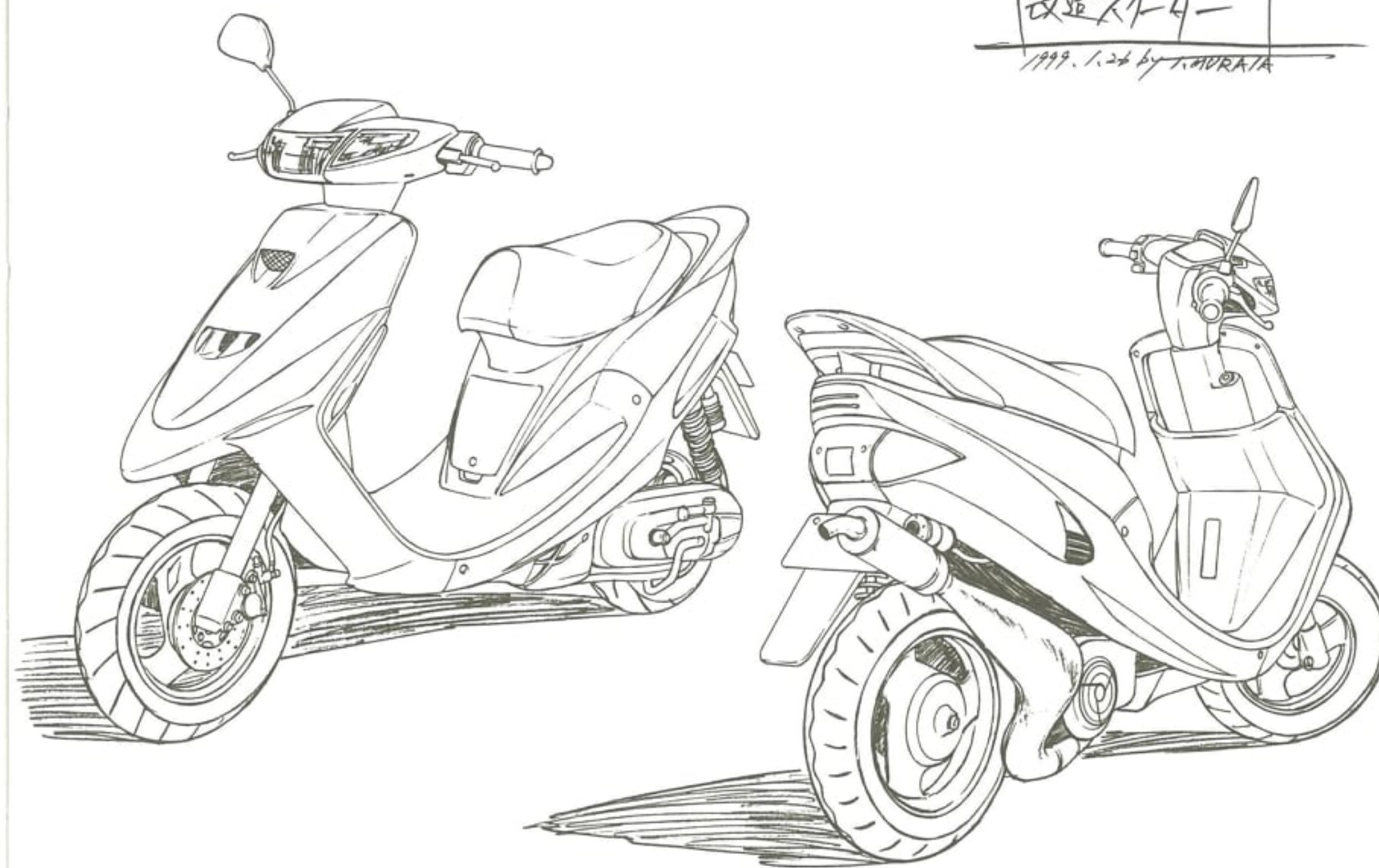
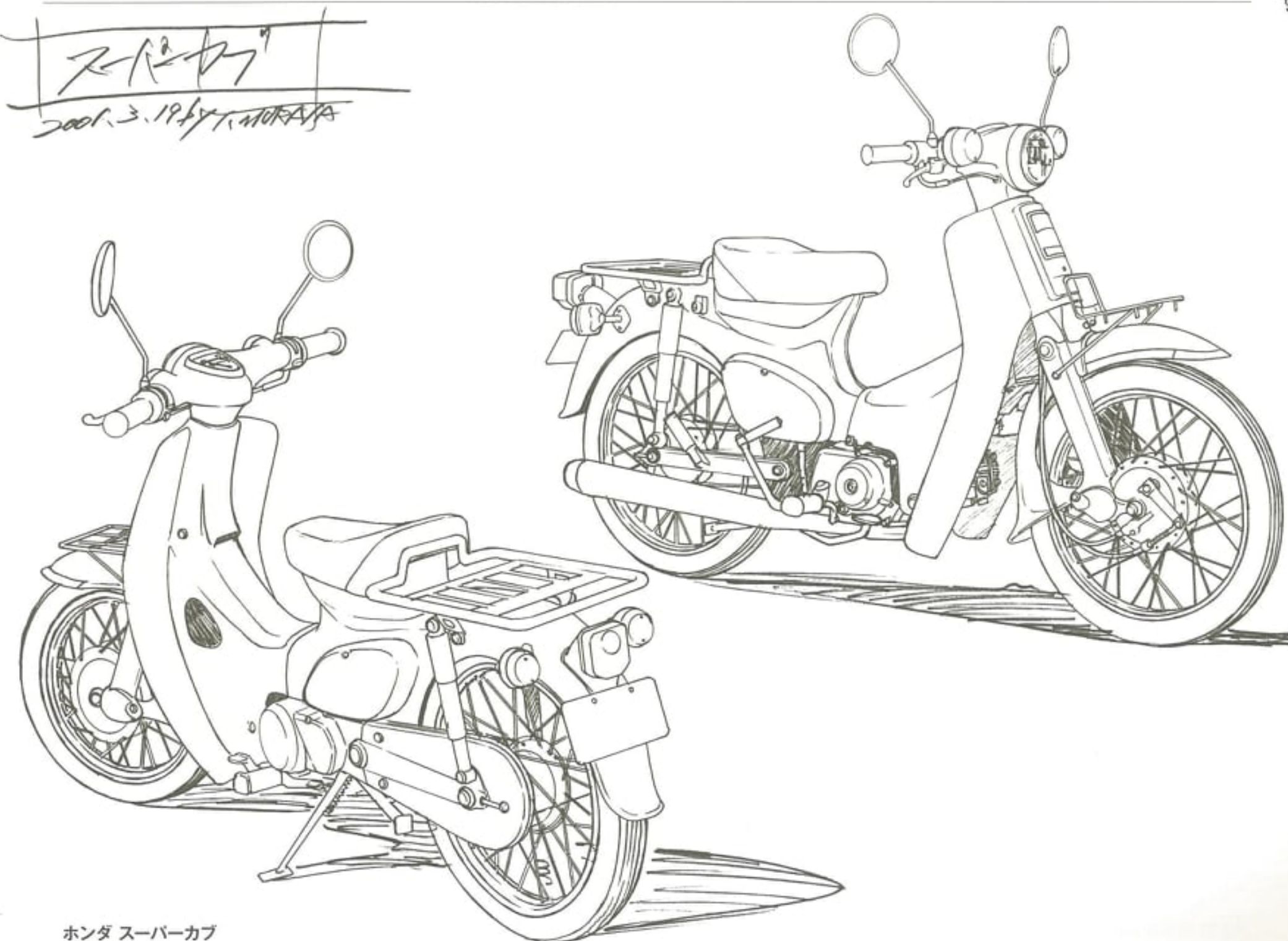
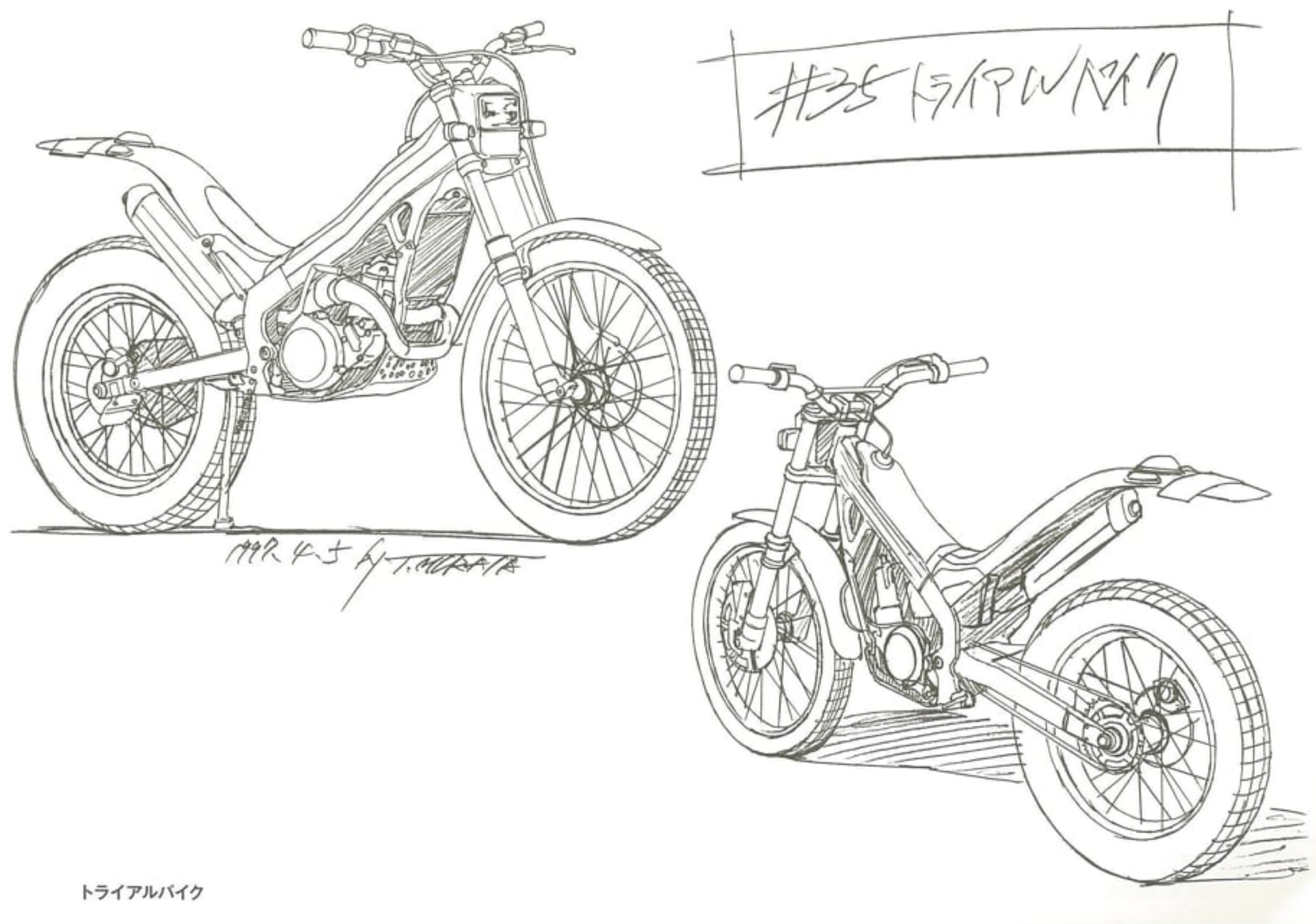
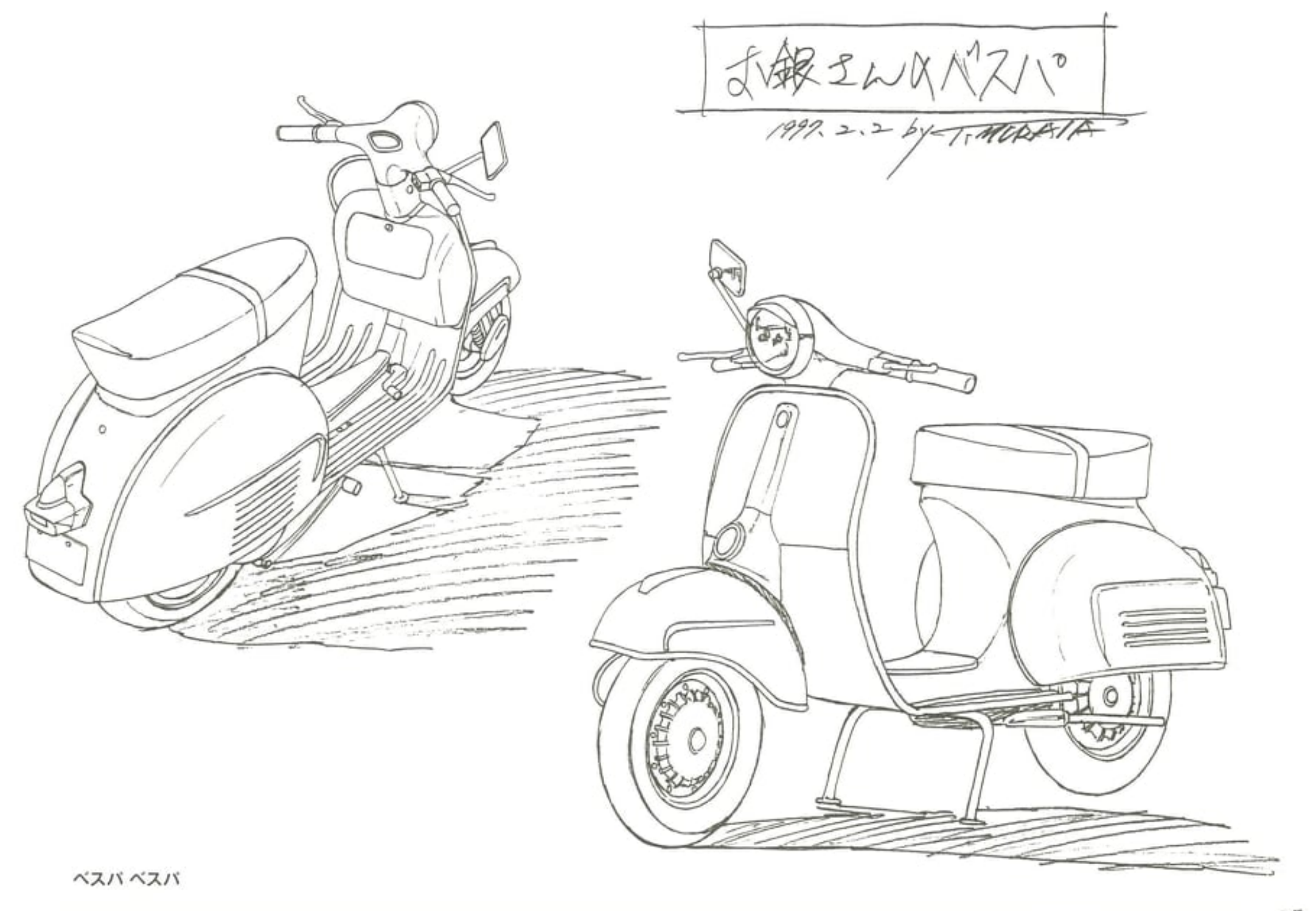
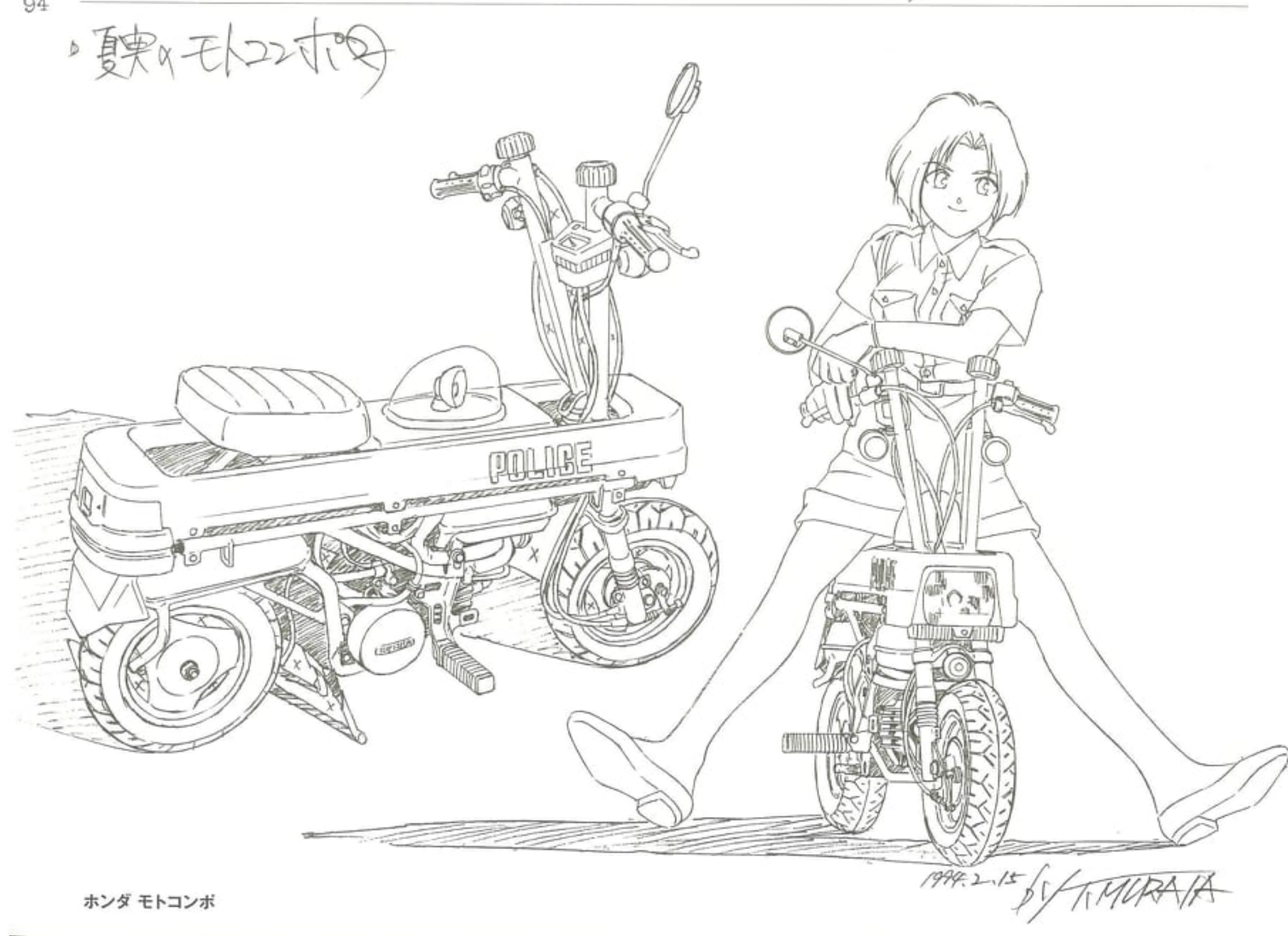
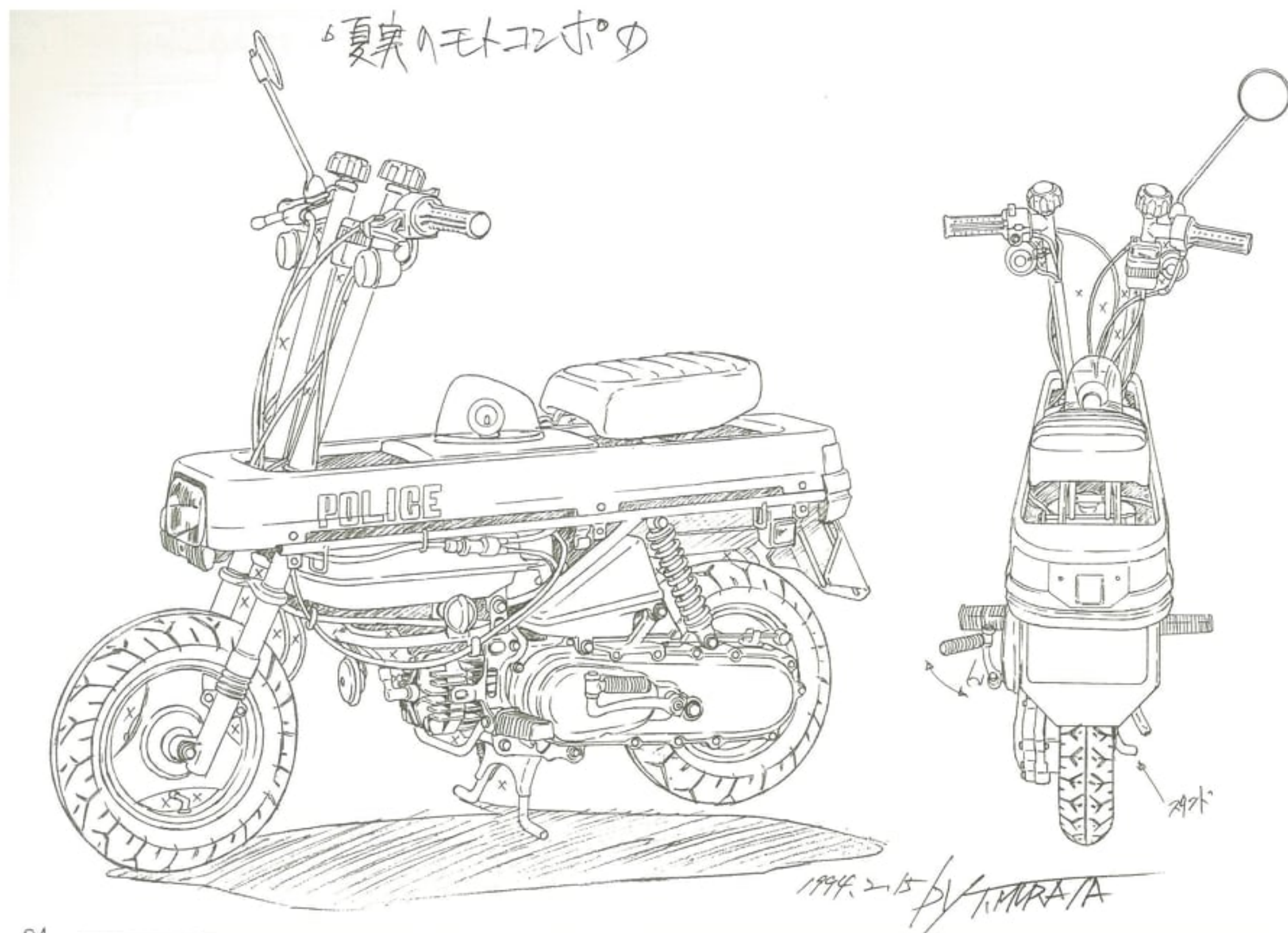
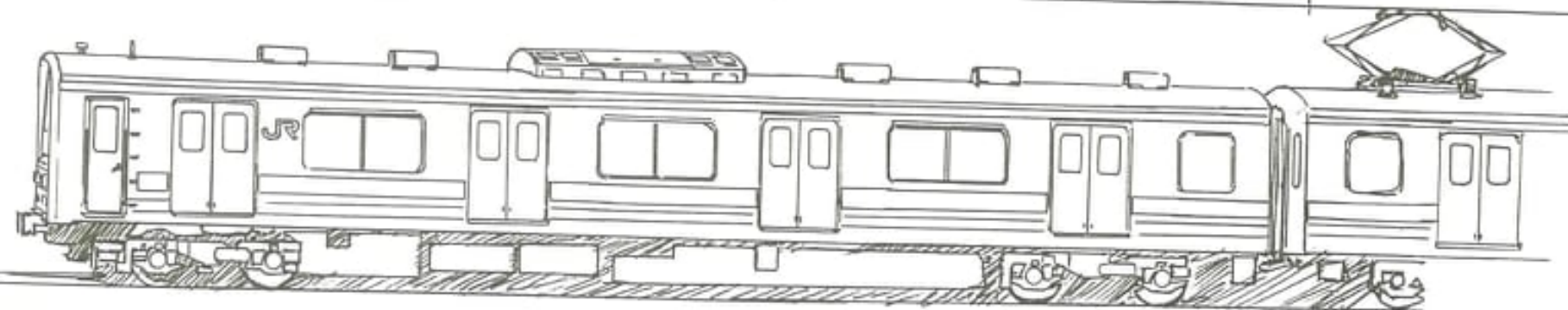
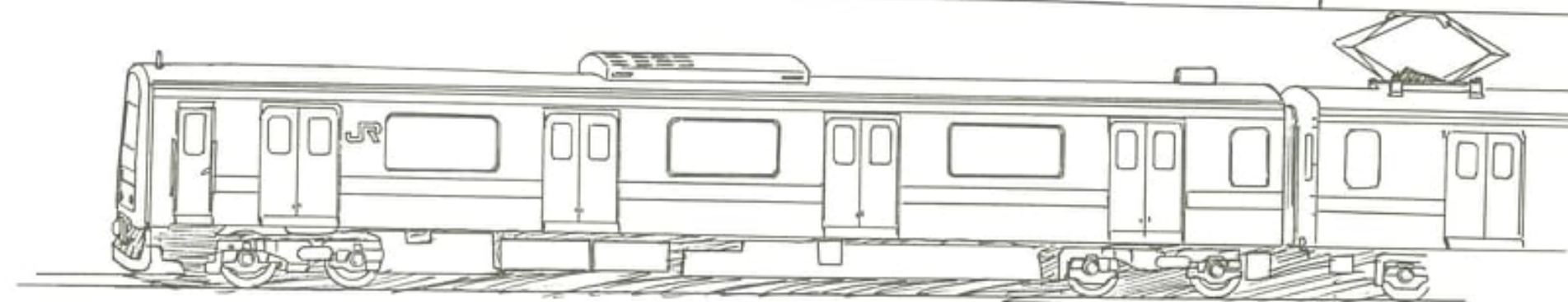
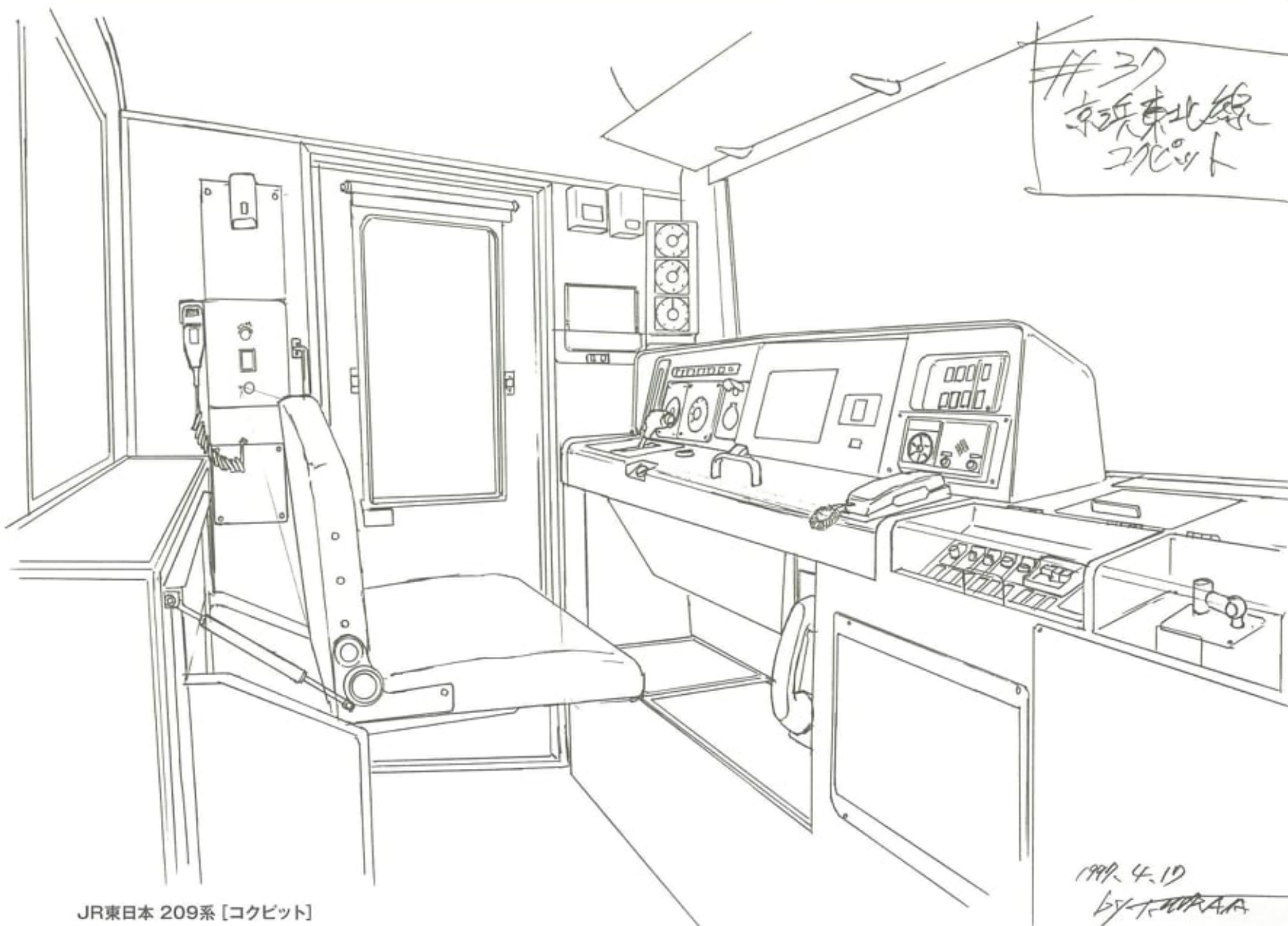
ヤマハ ジョグ

スクーター

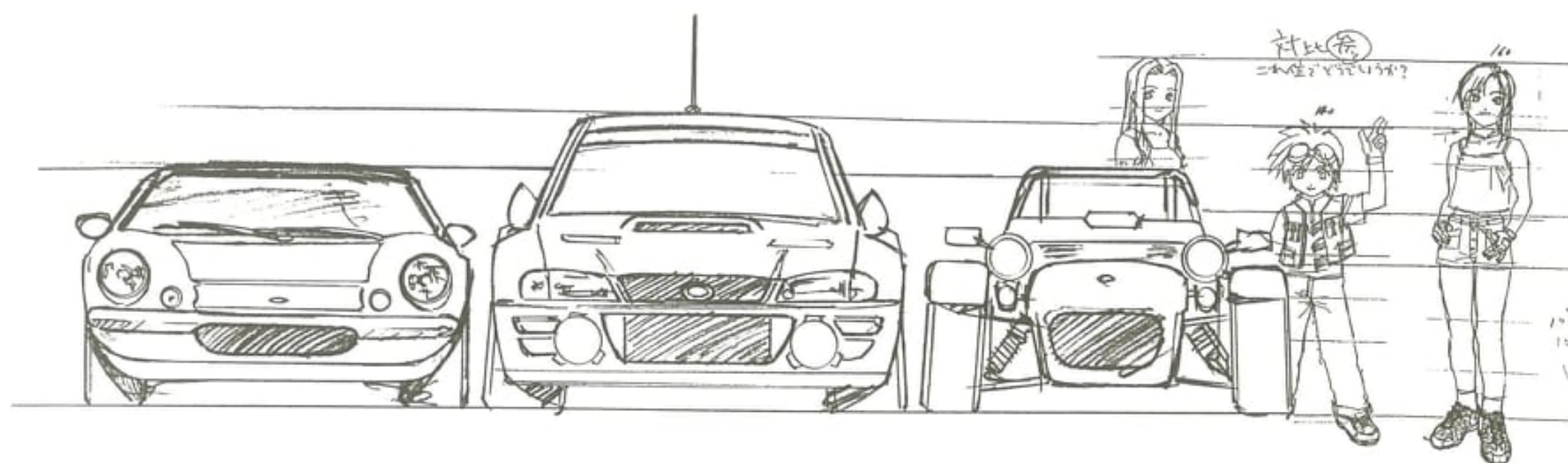
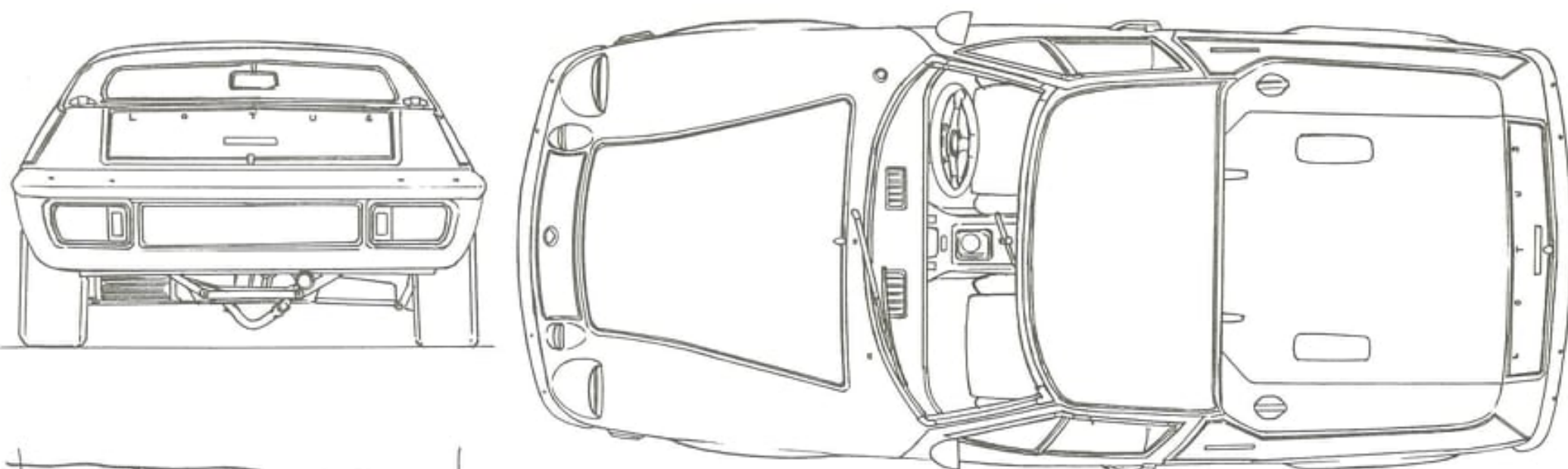
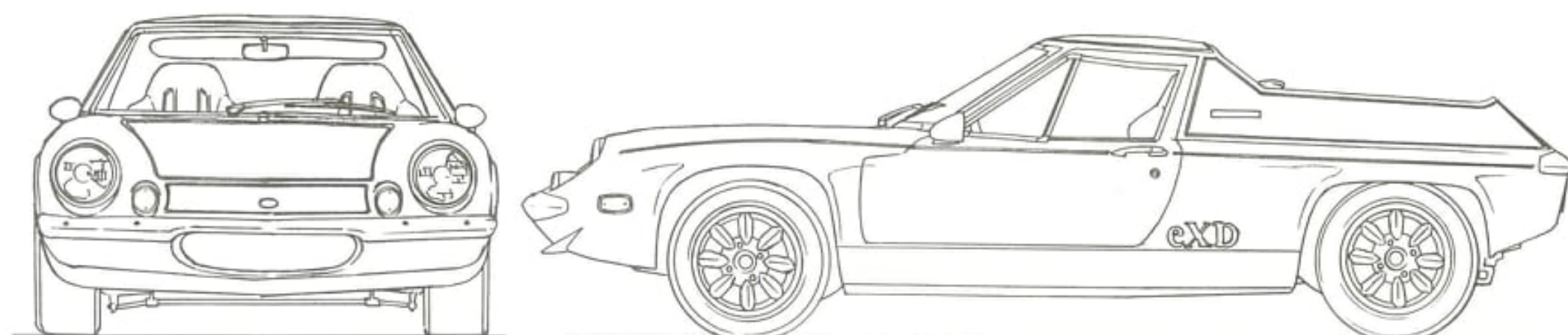
ホンダ スーパーカブ

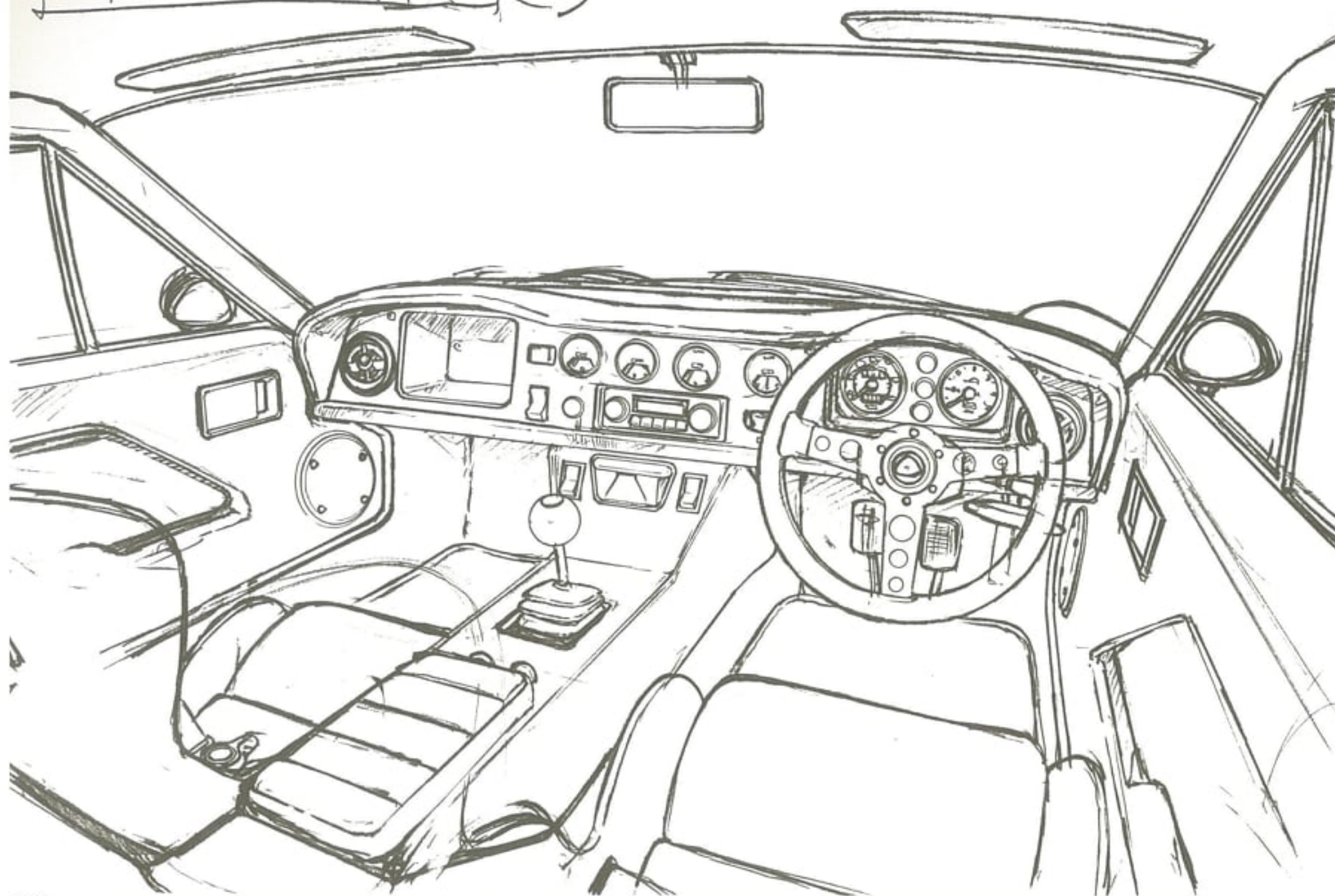
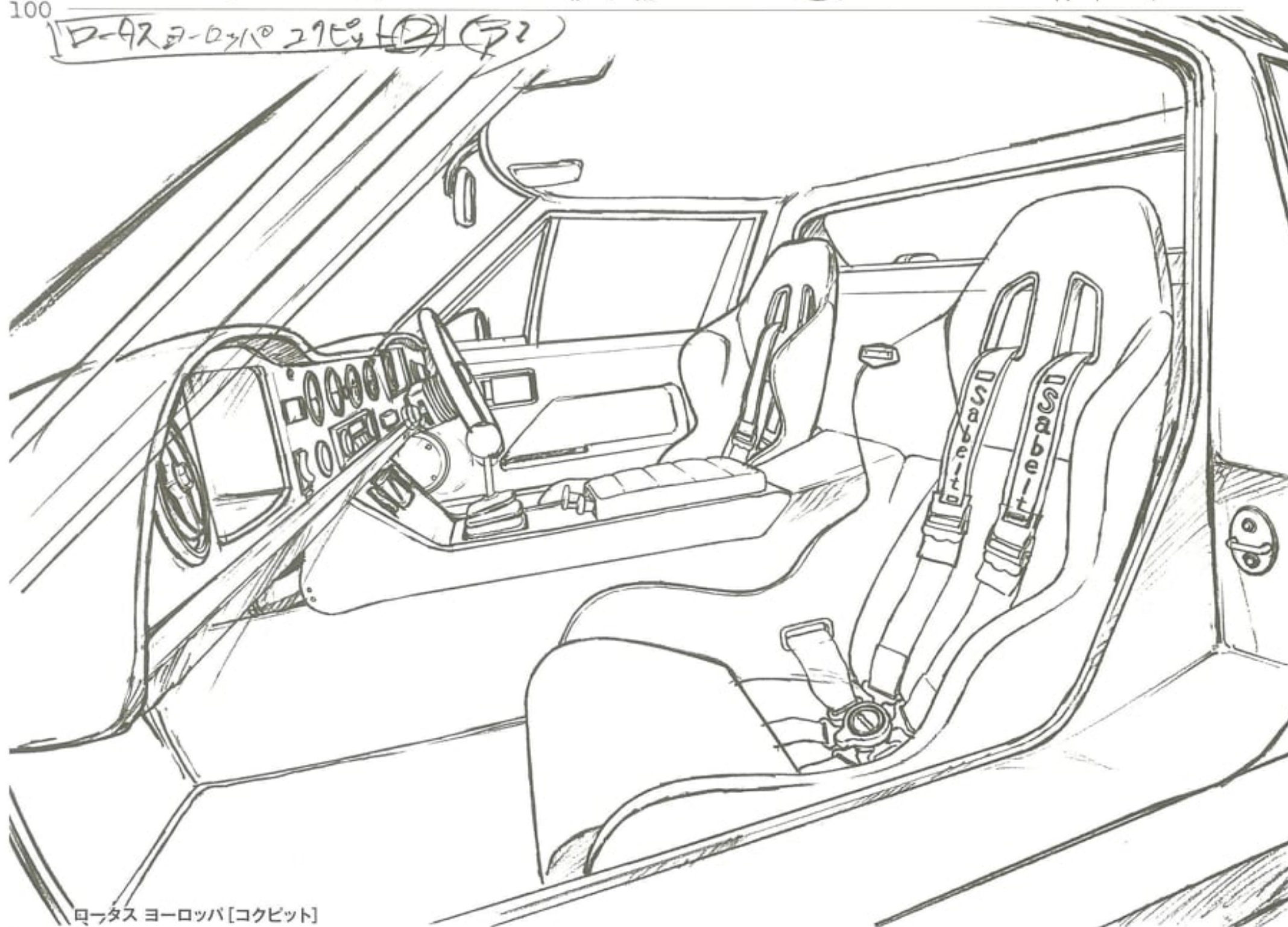
ベスパ ベスパ

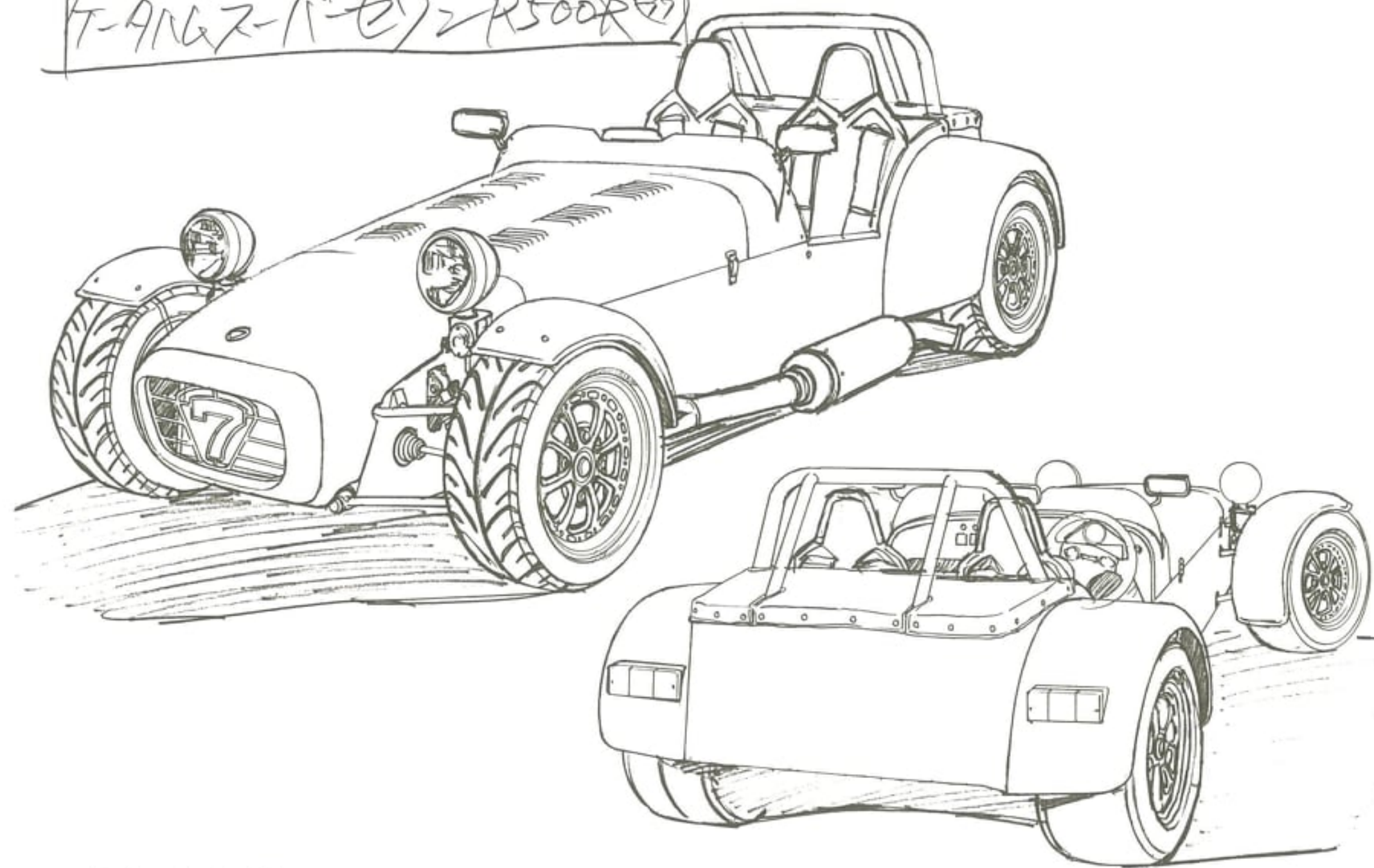
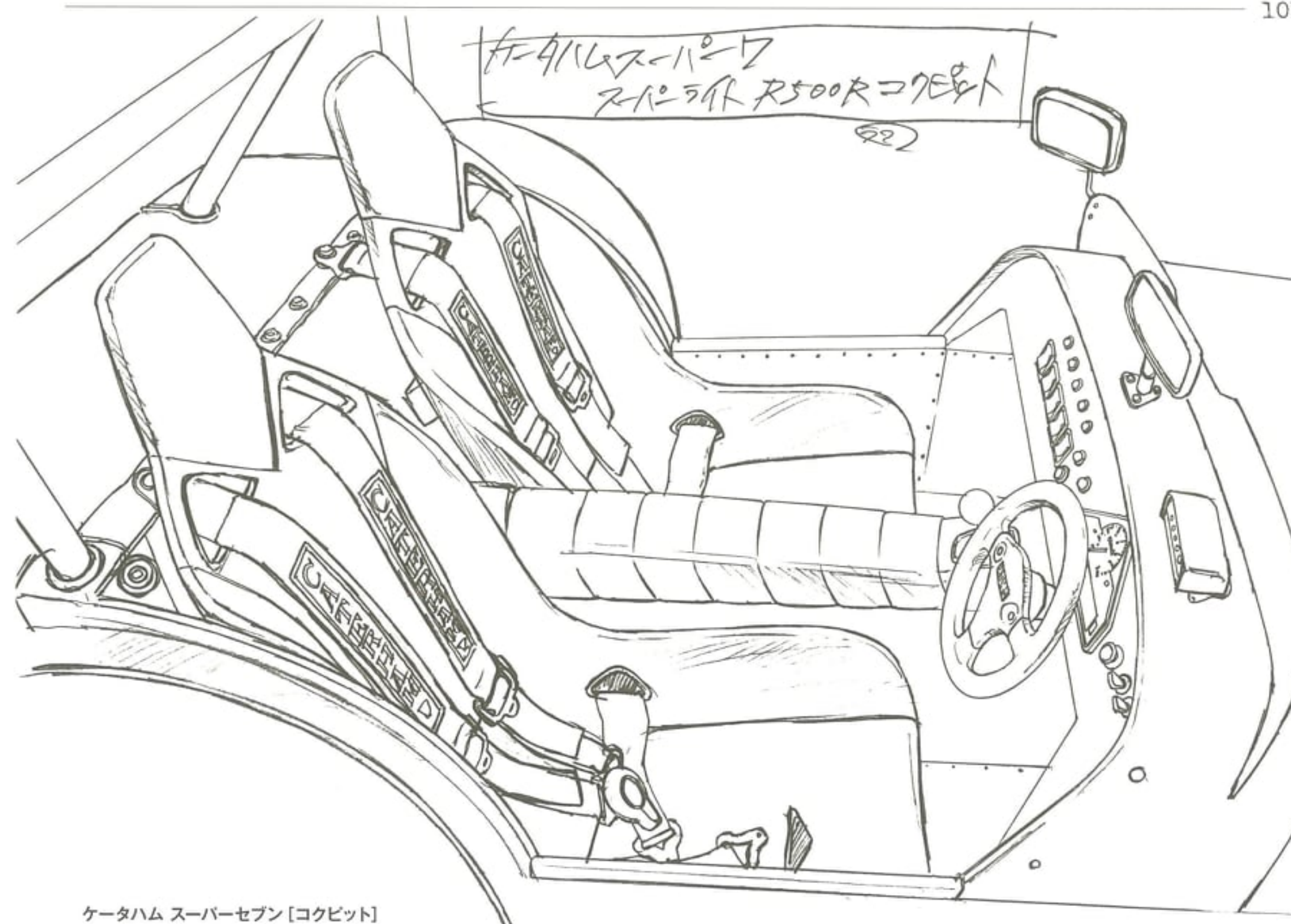
ホンダ モトコンポ

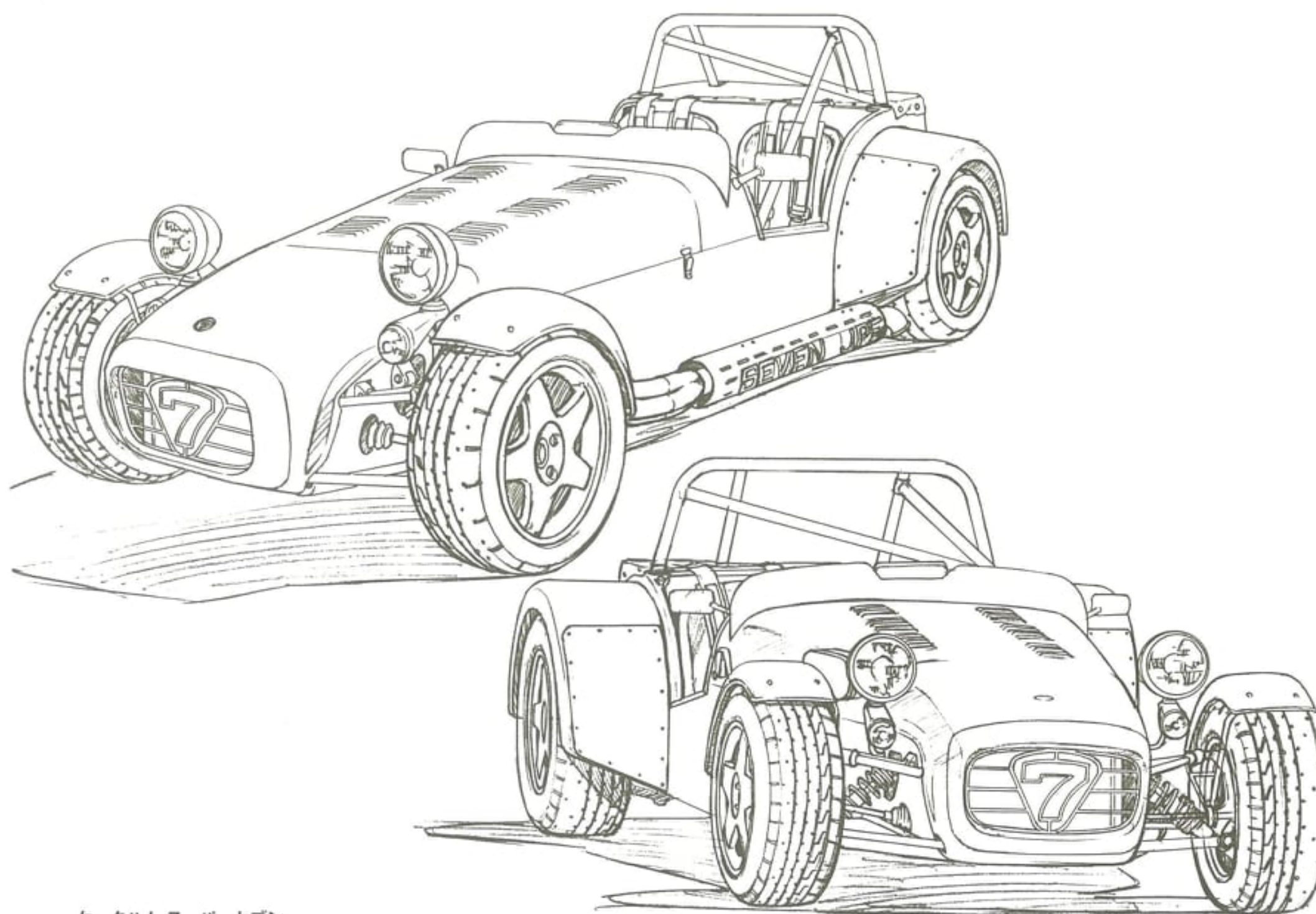
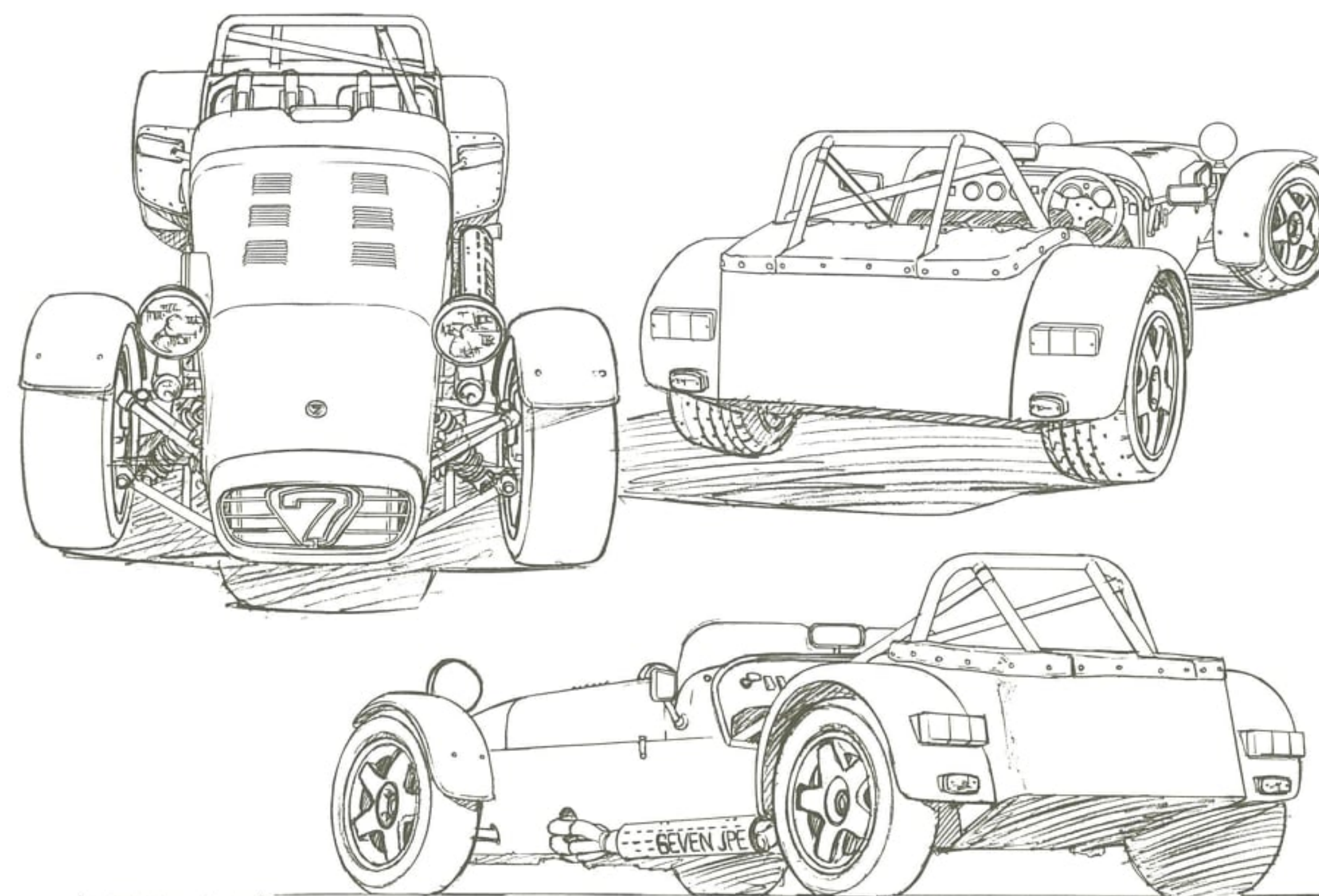
トライアルバイク

東京都交通局 12-000形

JR東日本 209系

JR東日本 205系

JR東日本 209系［コクピット］

3人と車の対比参考

ロータス ヨーロッパ [四面図]

ロータス ヨーロッパ

ケータハム スーパーセブン

ロータス ヨーロッパ［コクピット］

ケータハム スーパーセブン［コクピット］

ケータハム スーパーセブン［四面図］

ケータハム スーパーセブン

ケータハム スーパーセブン

ケータハム スーパーセブン［コクピット］

スバル インプレッサWRX

スバル インプレッサWRX［コクピット］

トヨタ スープラ

トヨタ MR-S

トヨタ スープラ［コクピット］

トヨタ MR-S［コクピット］

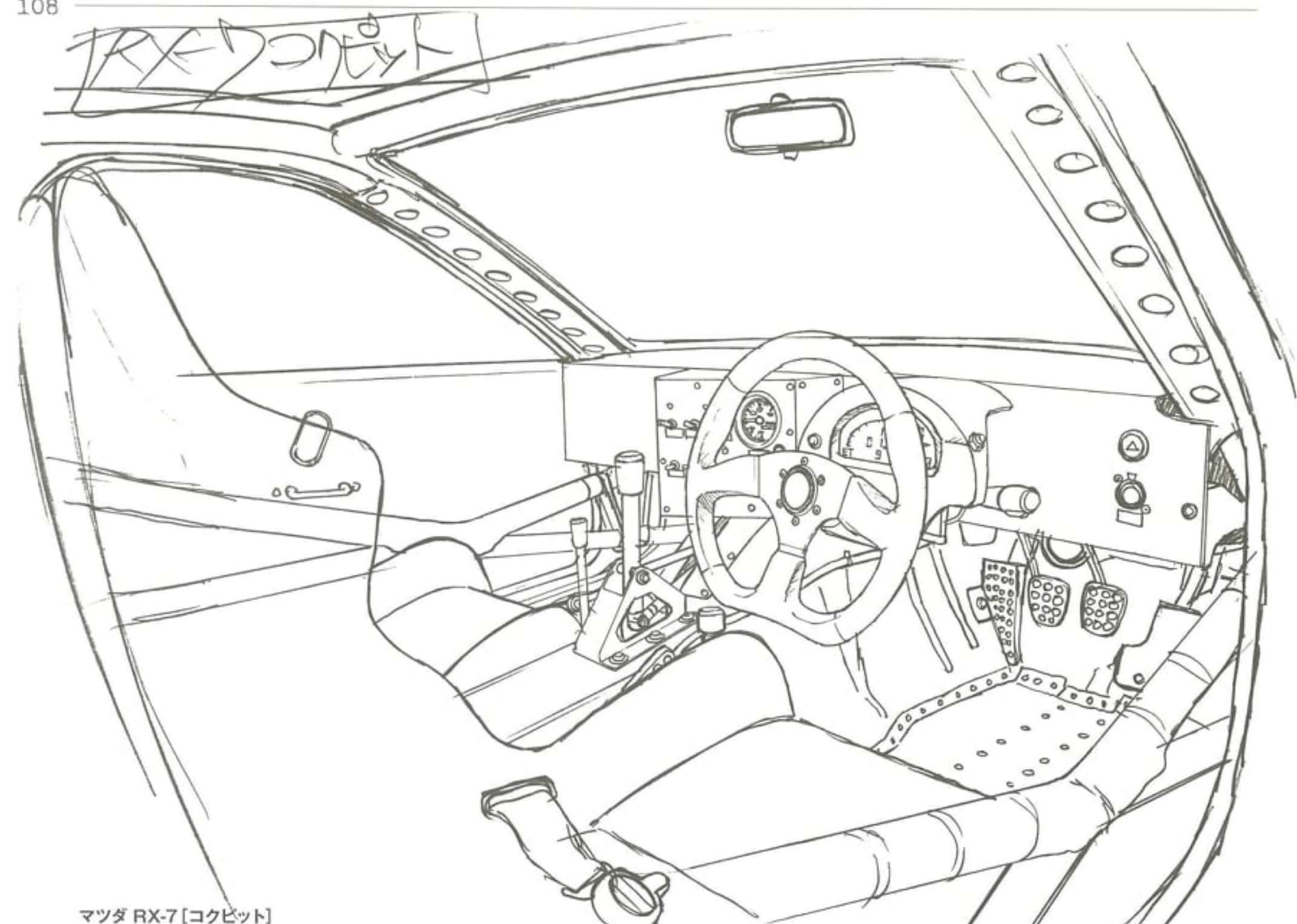
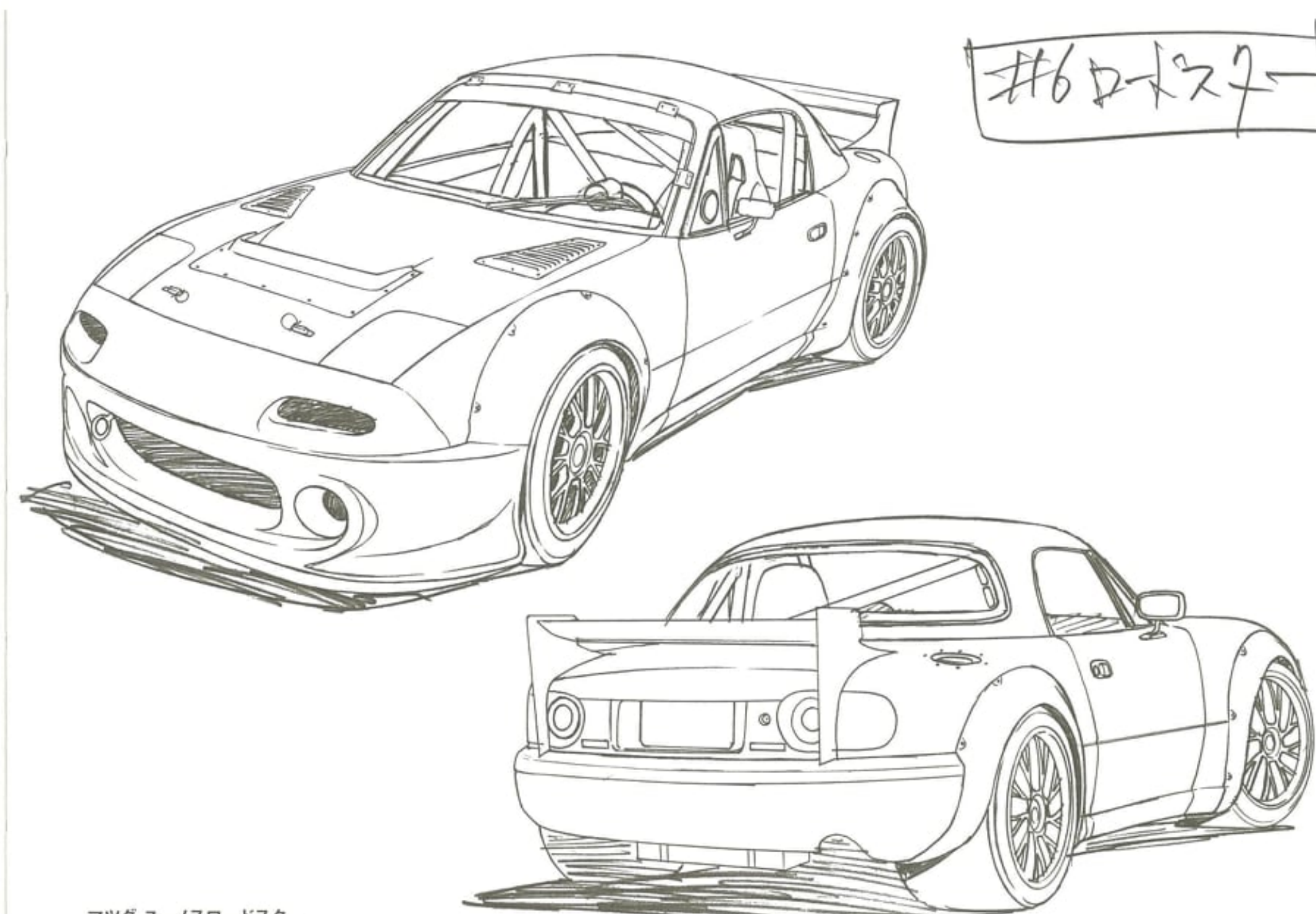
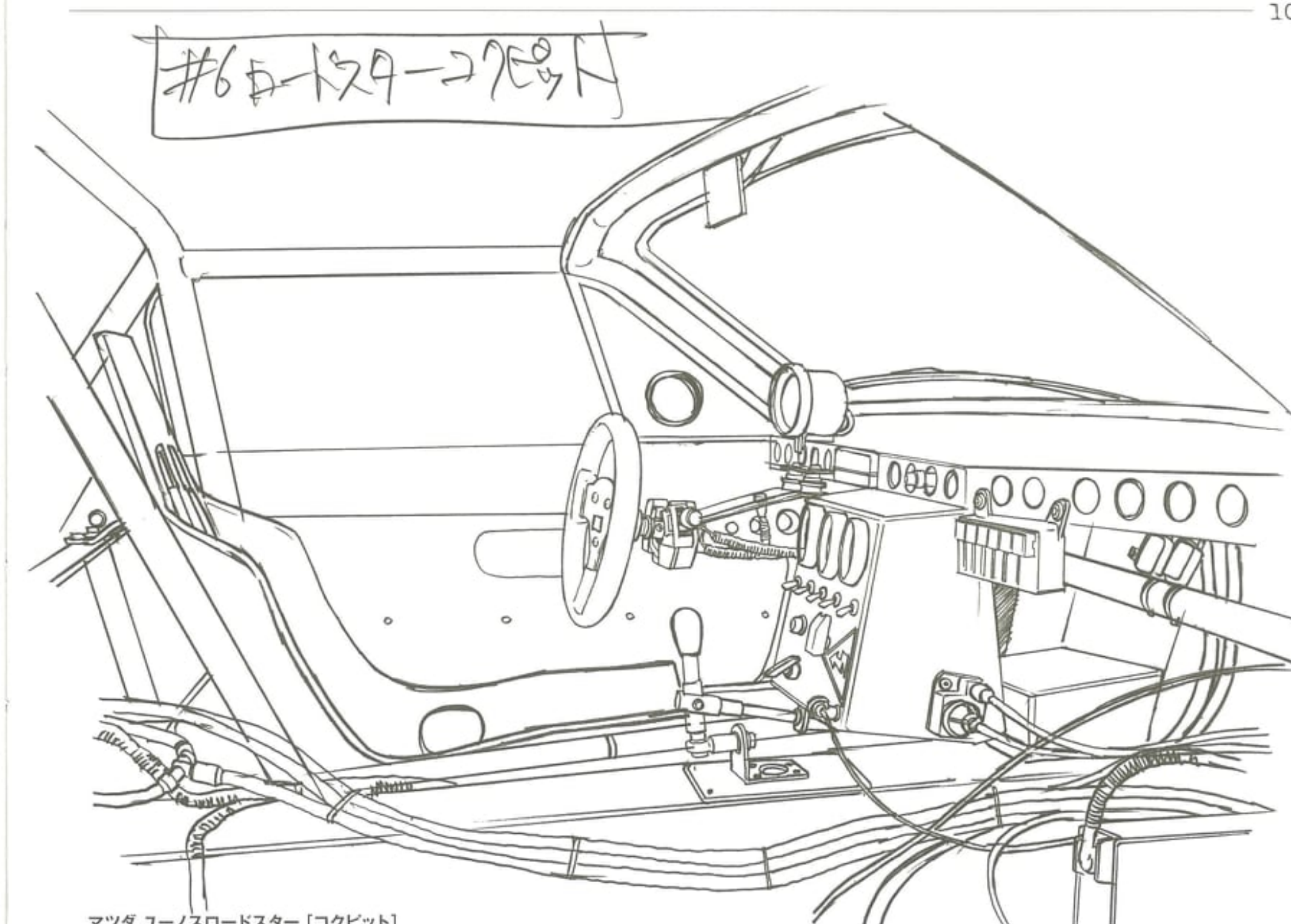
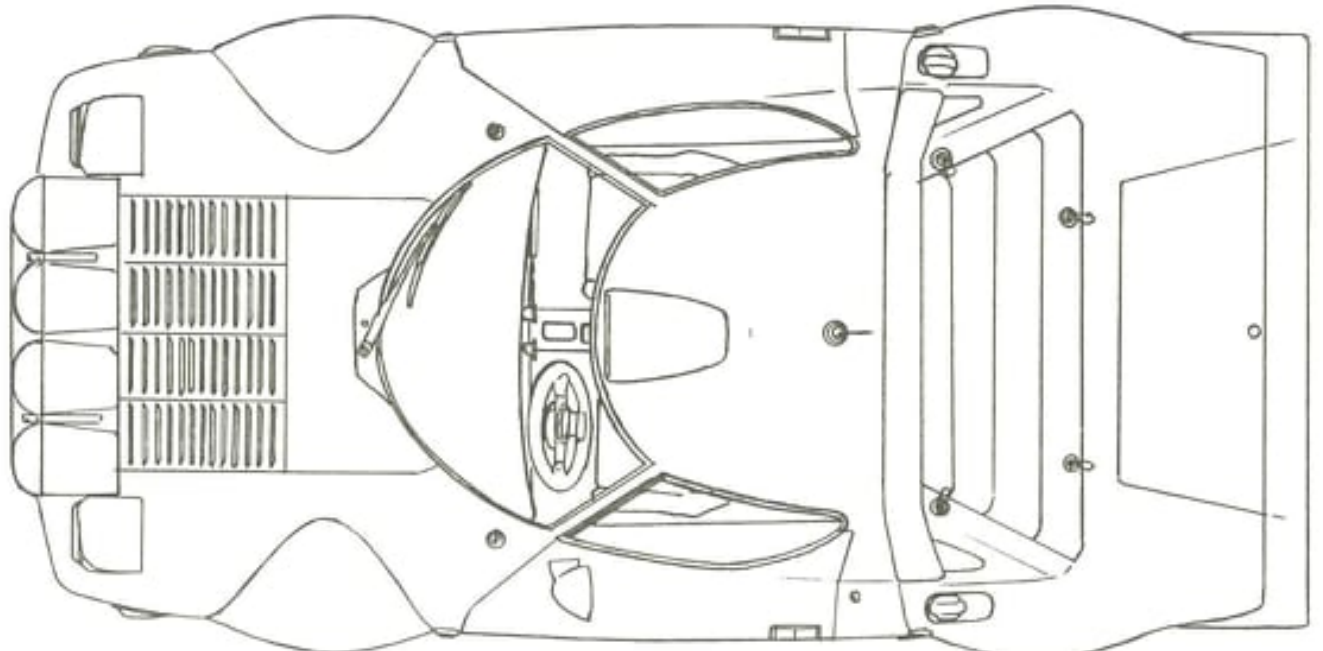
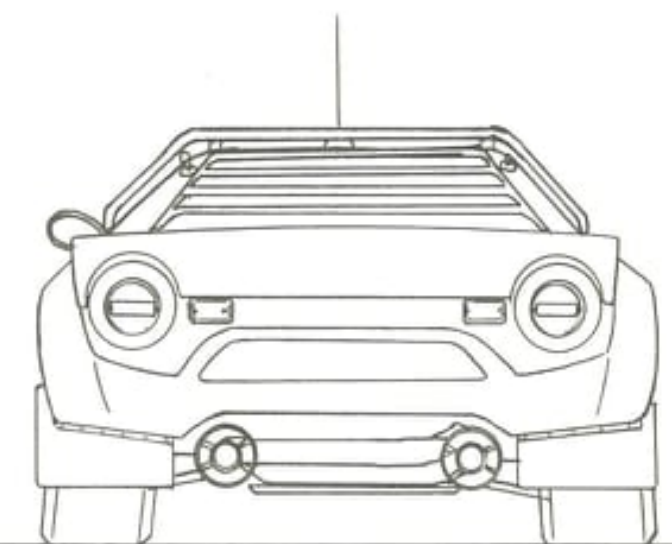
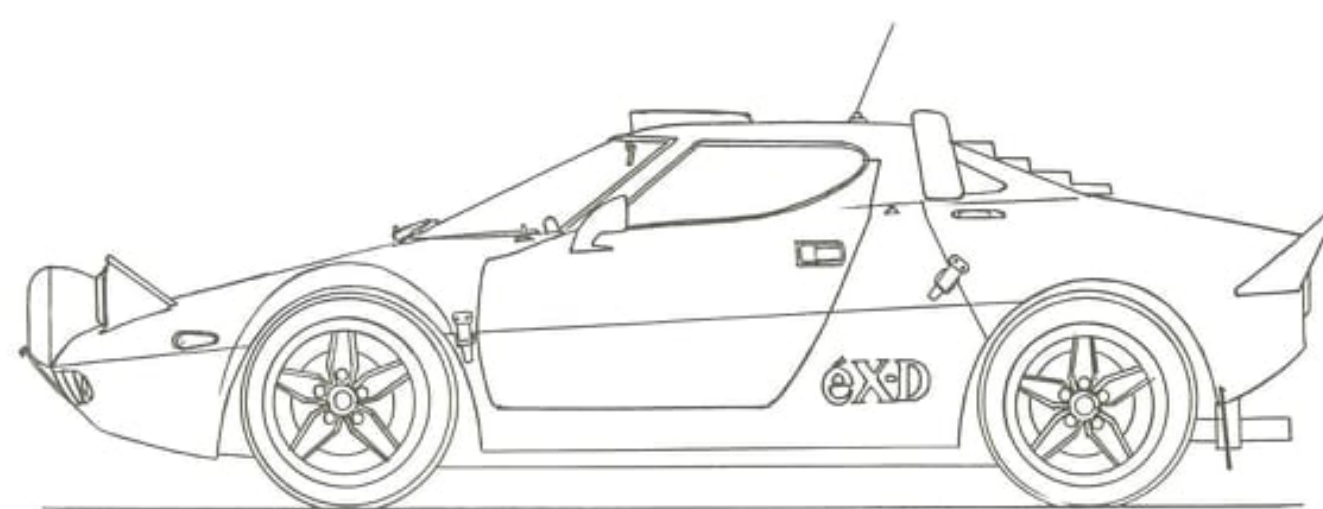
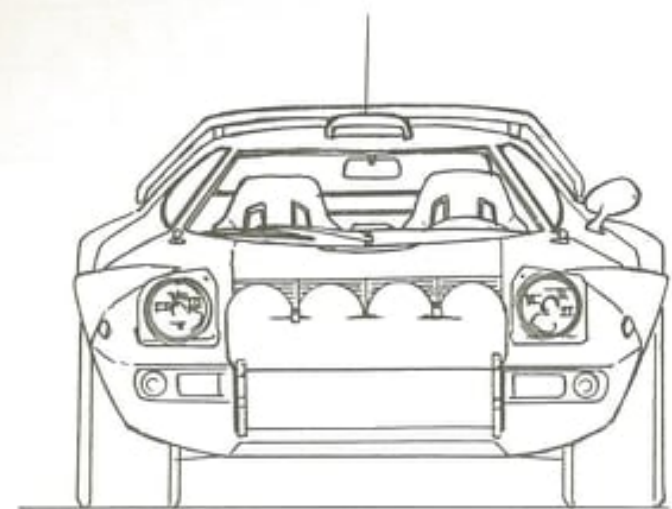
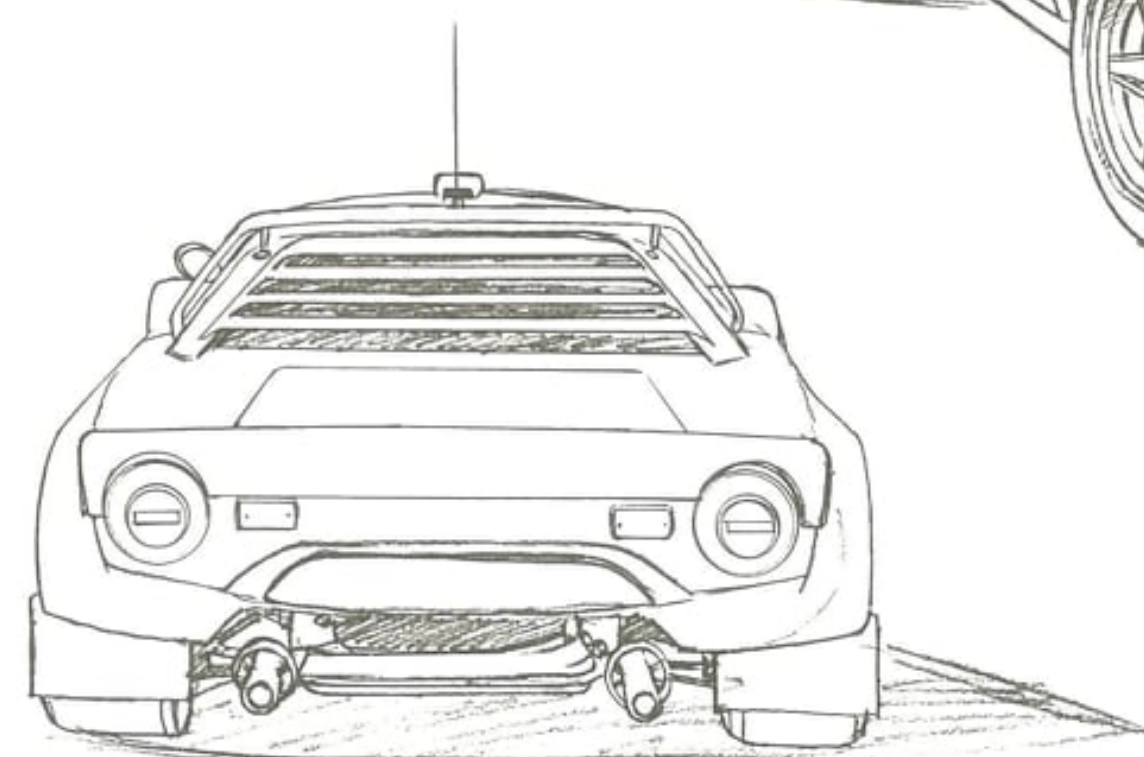
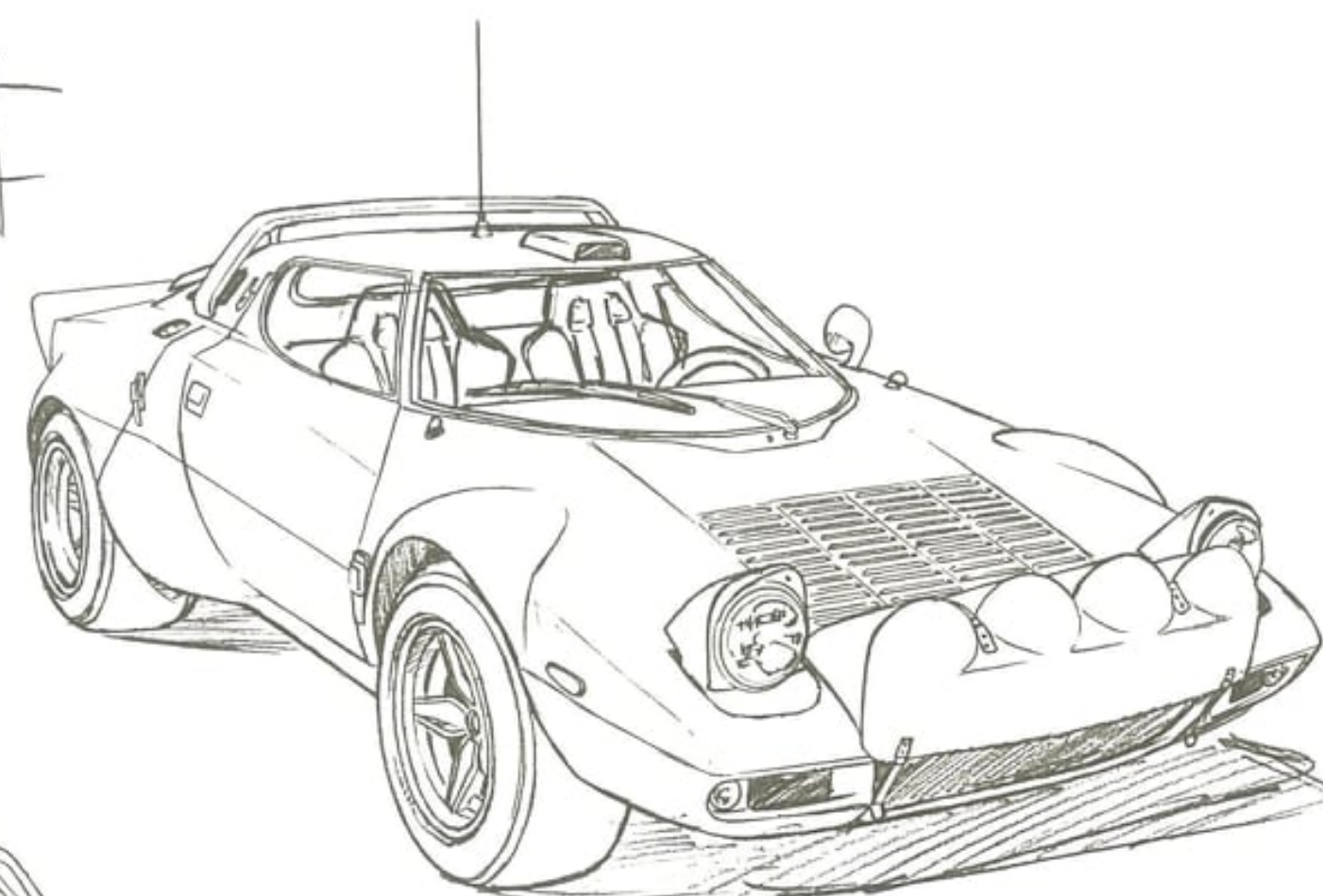
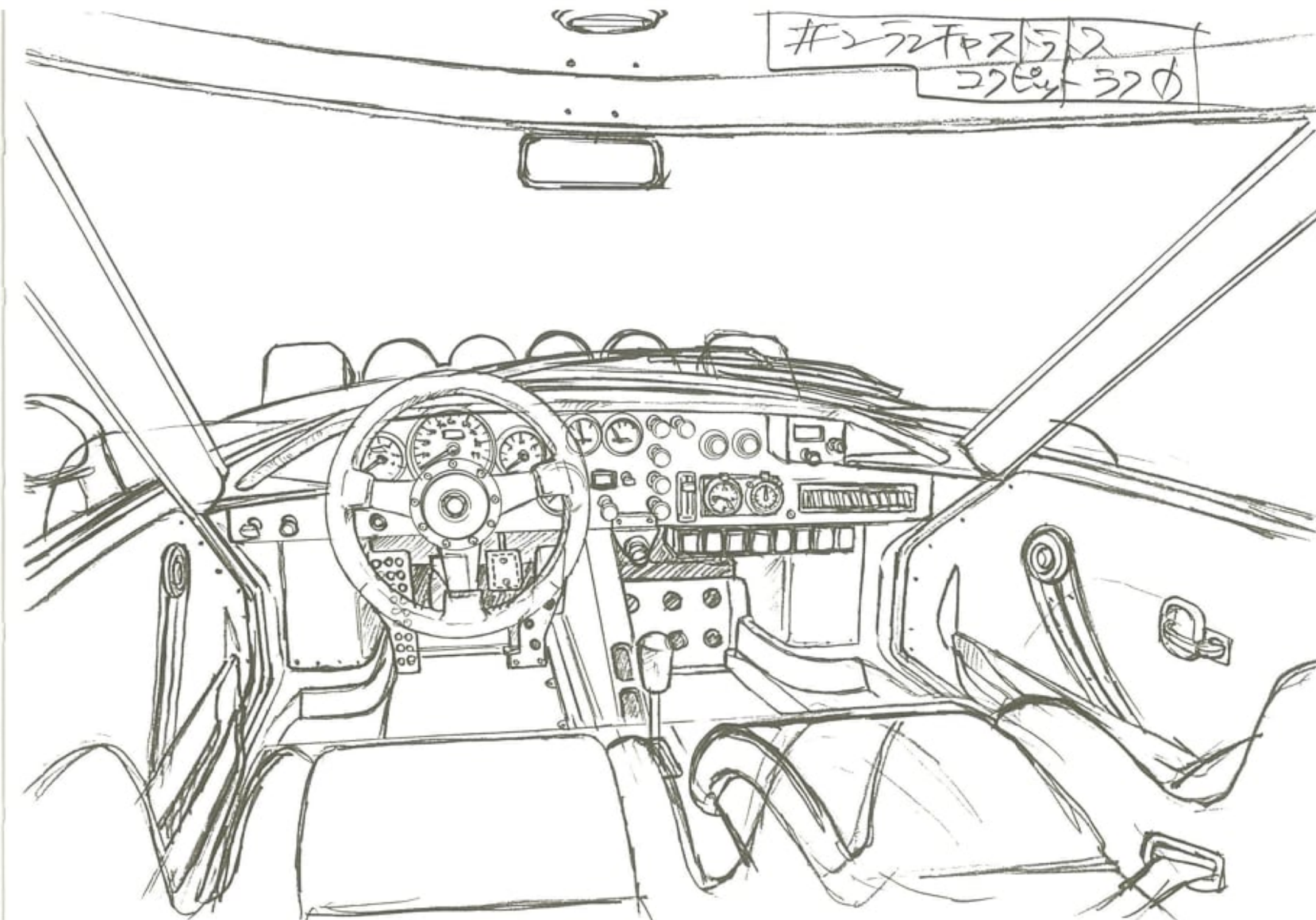
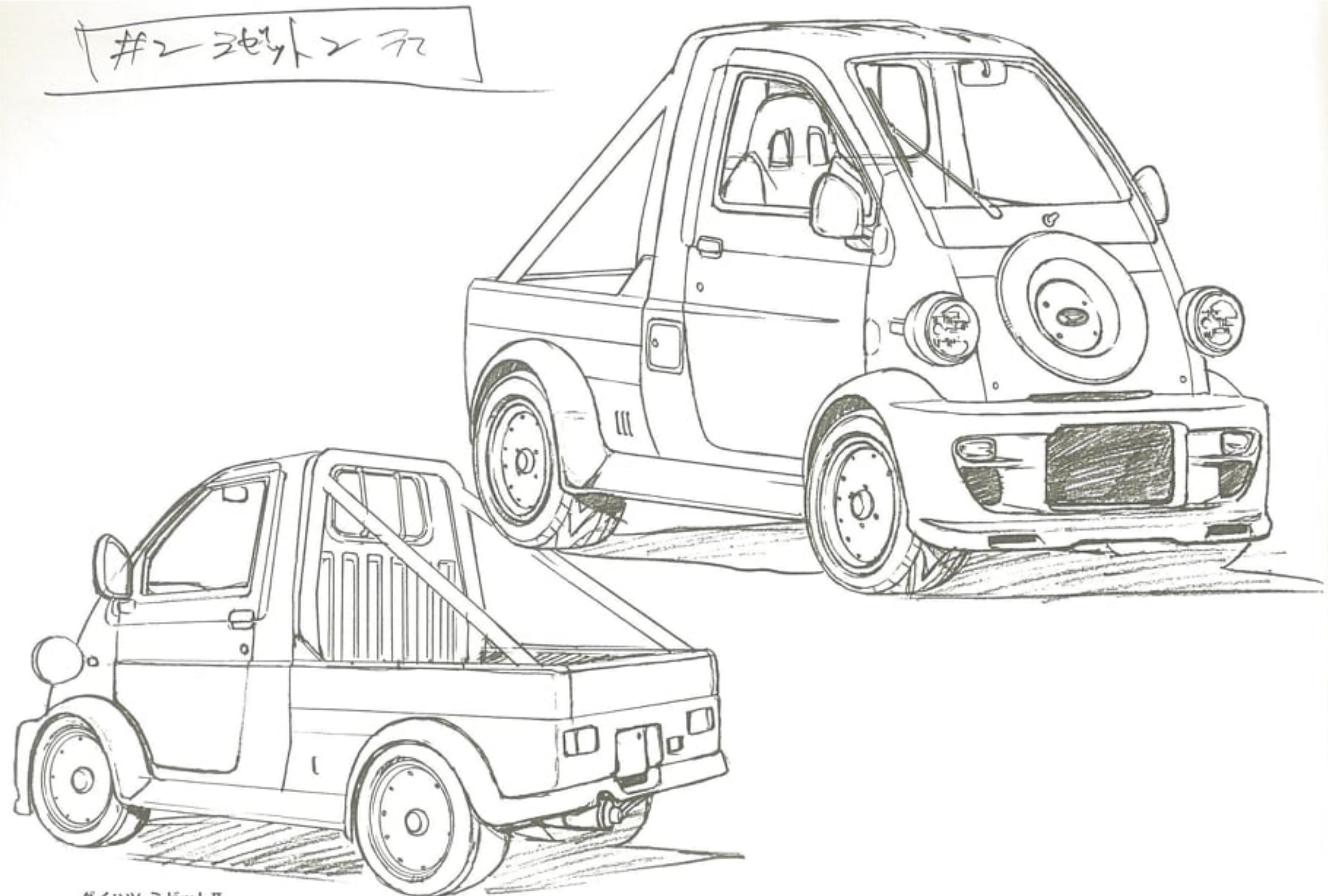
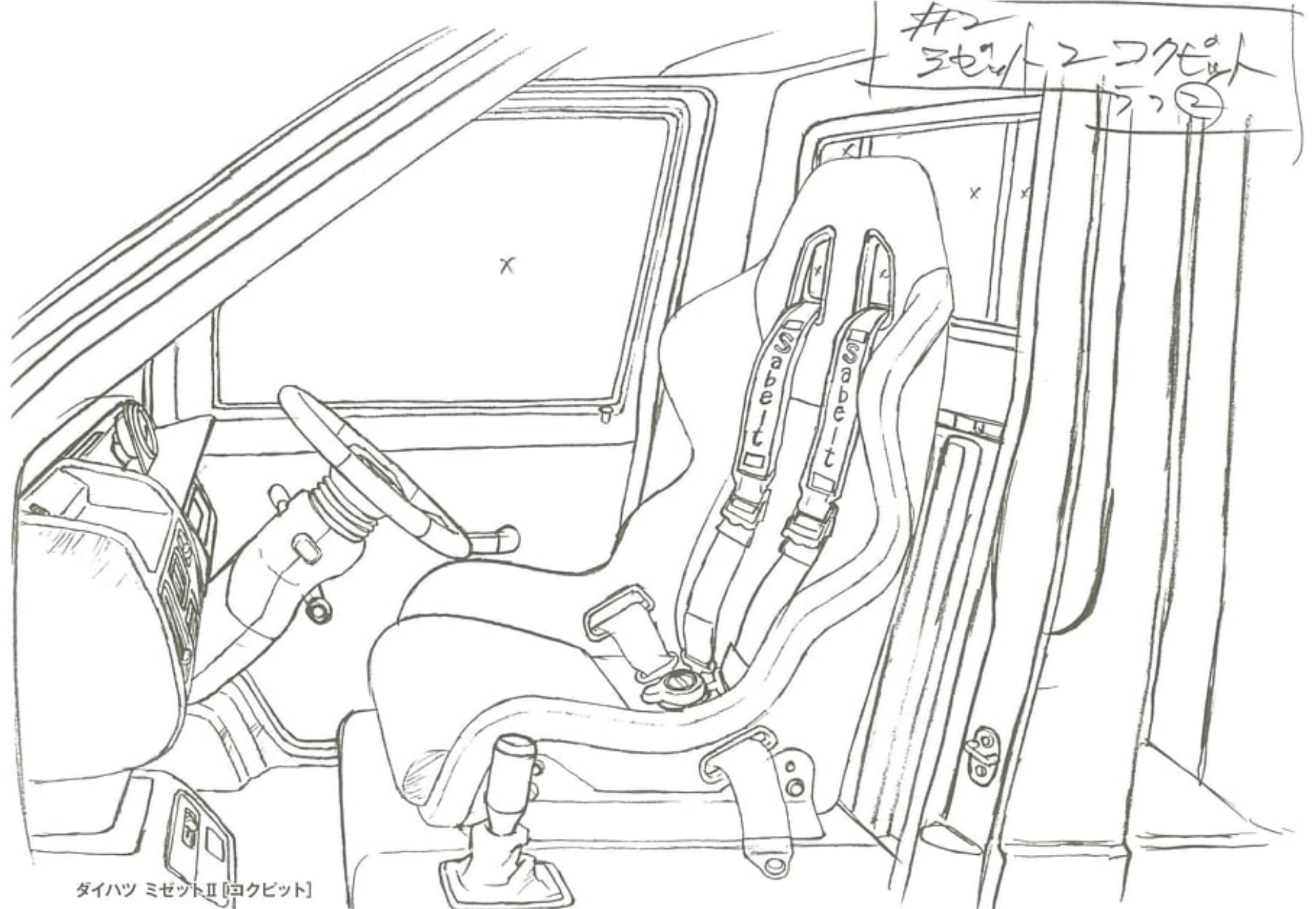
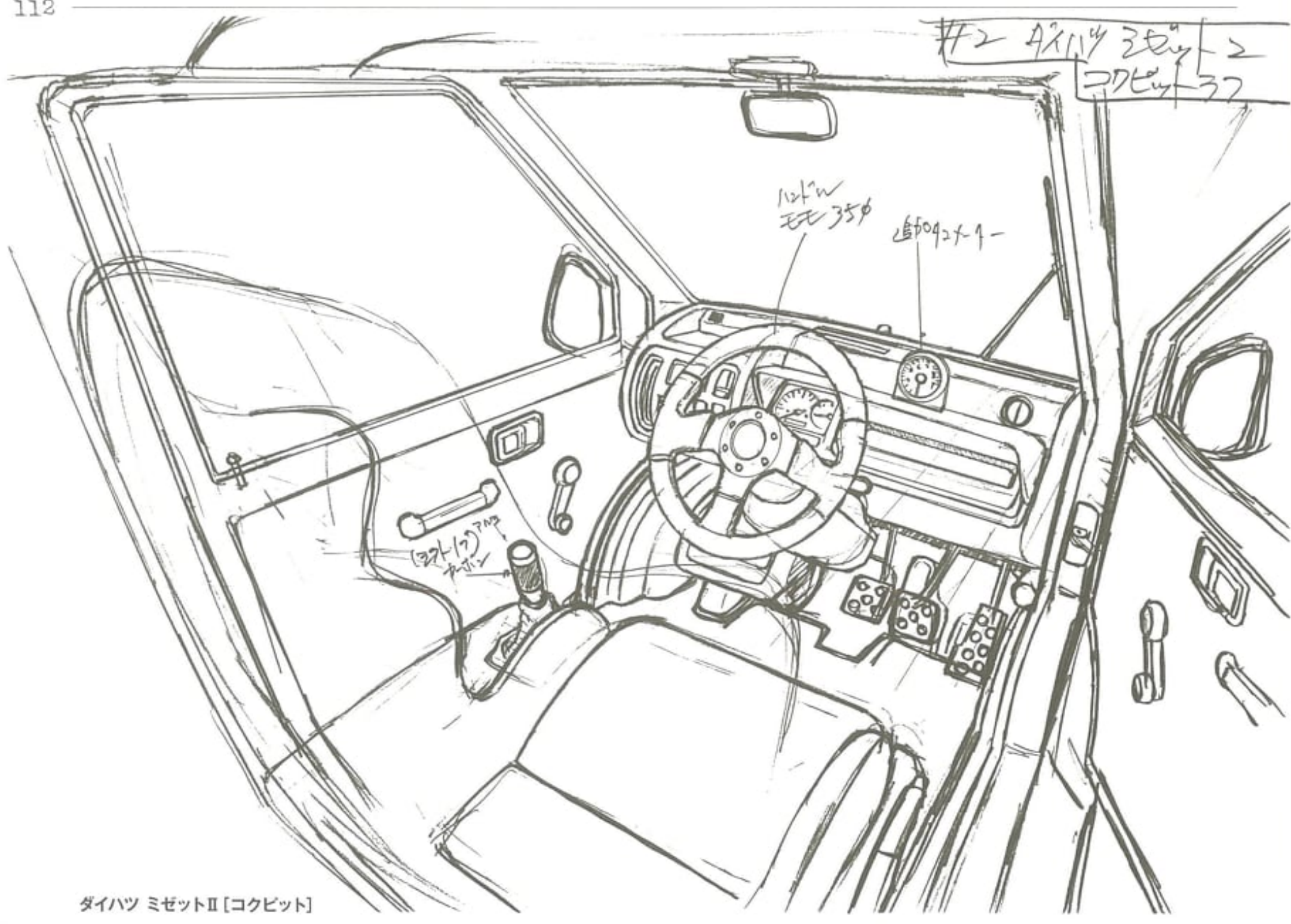
マツダ RX-7

マツダ ユーノスロードスター

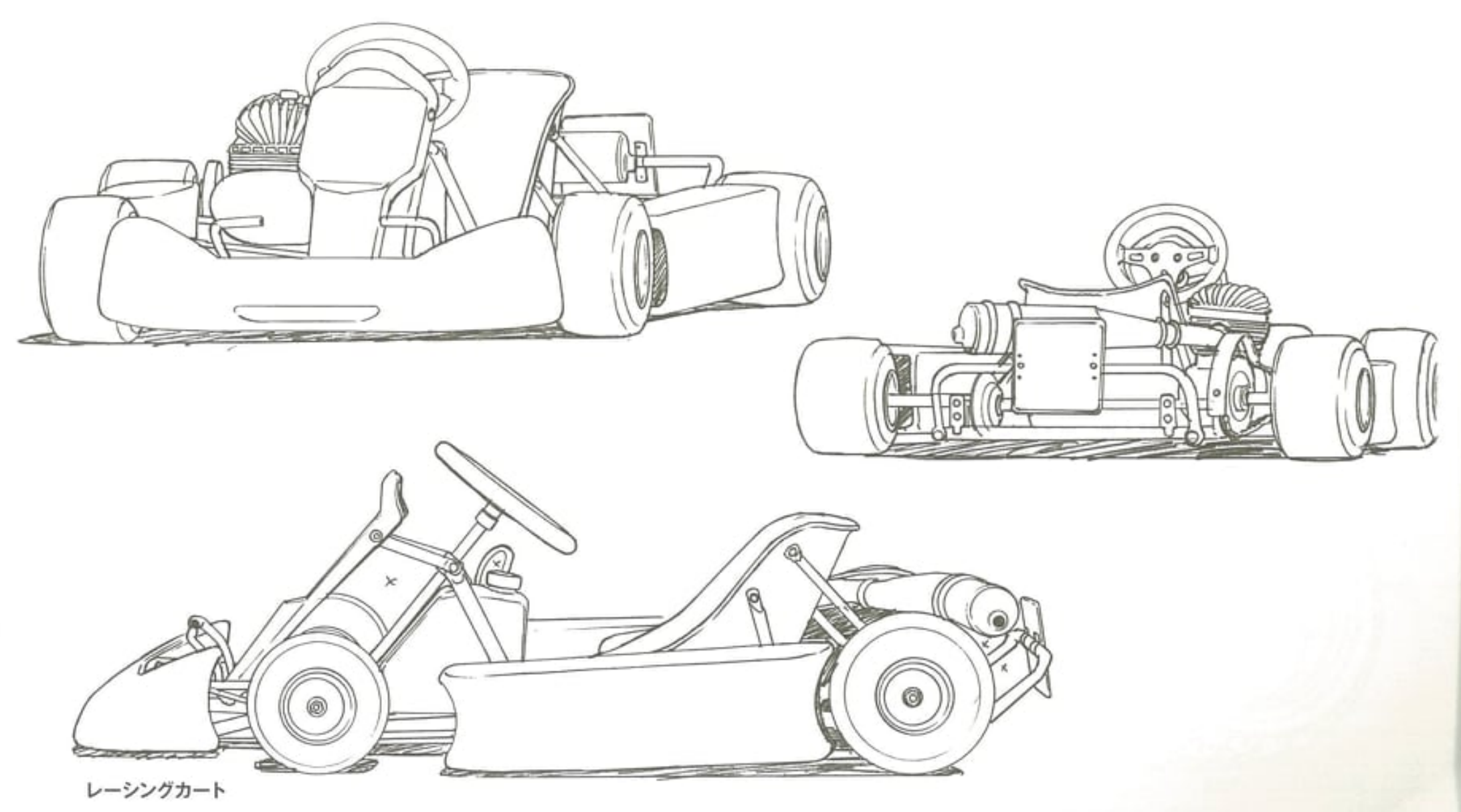
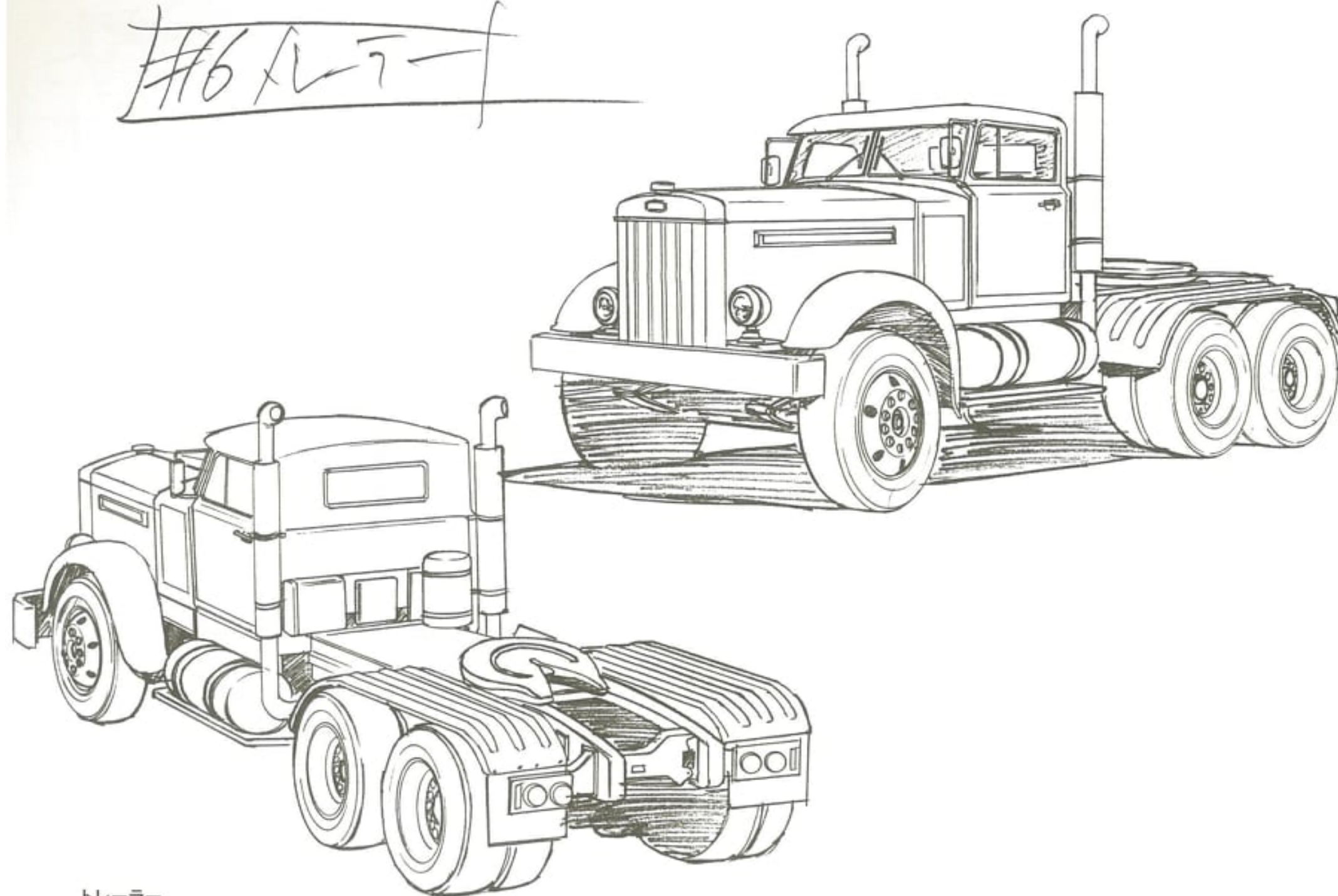
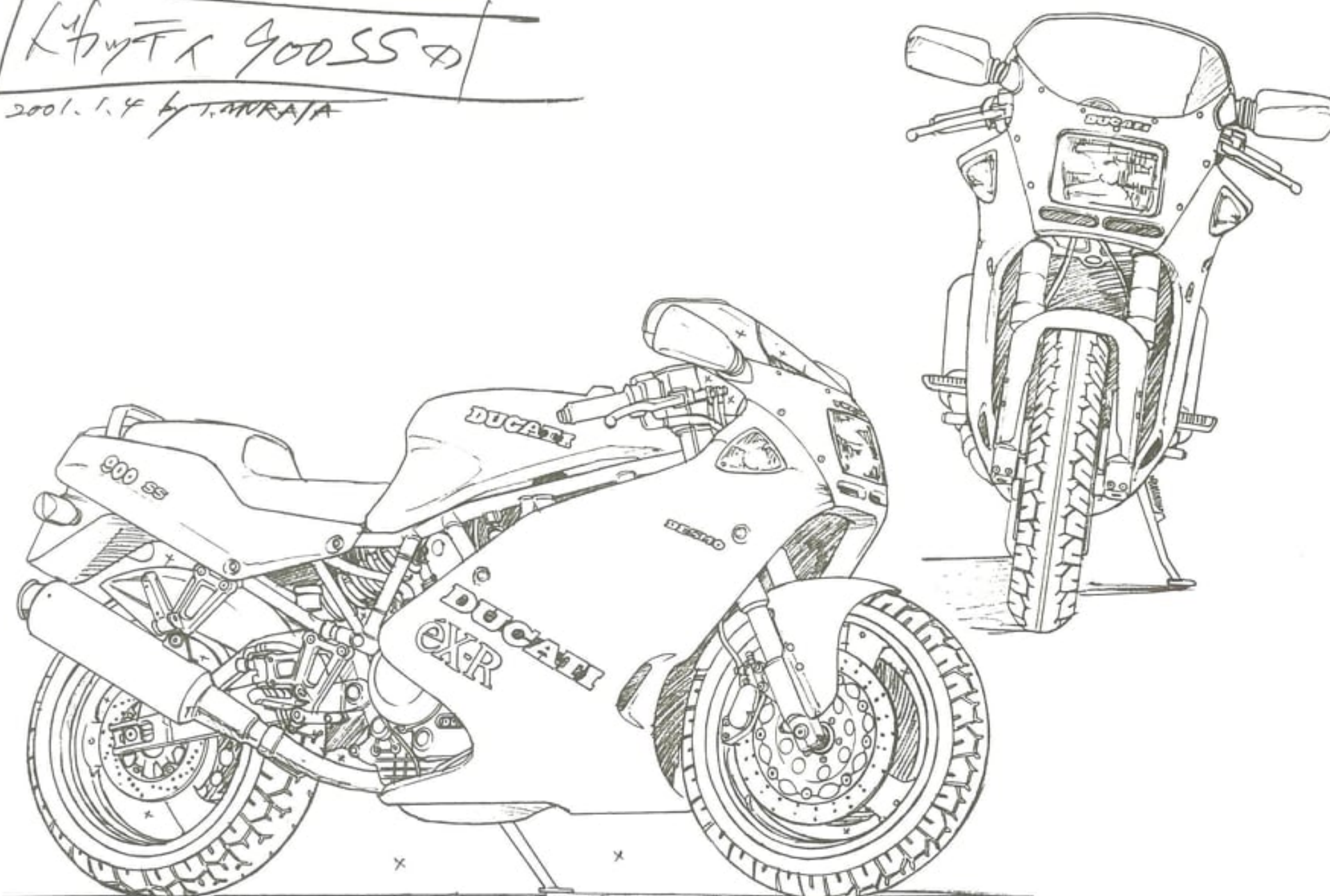
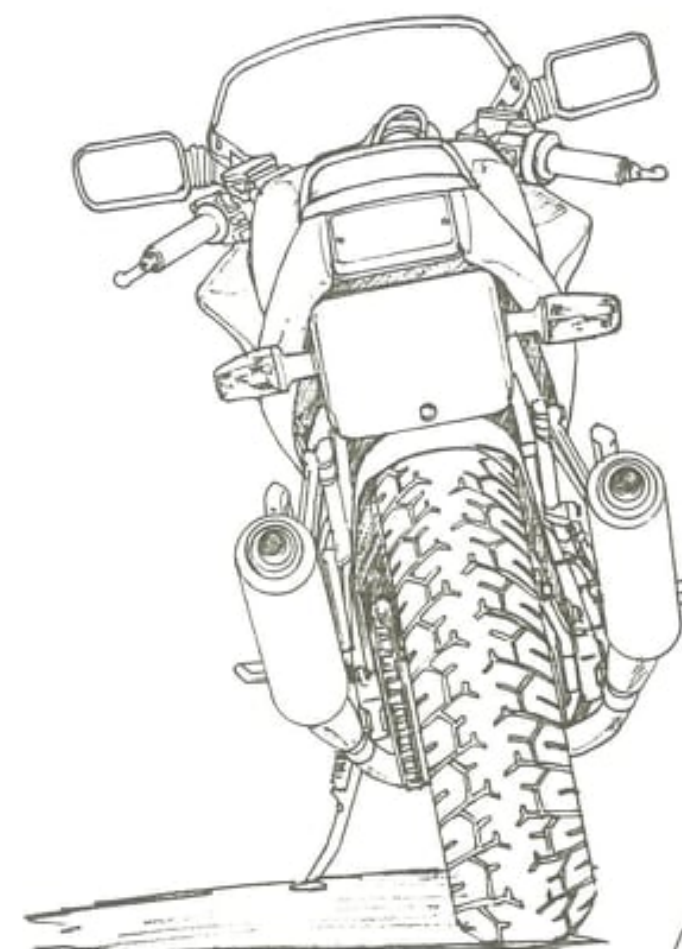
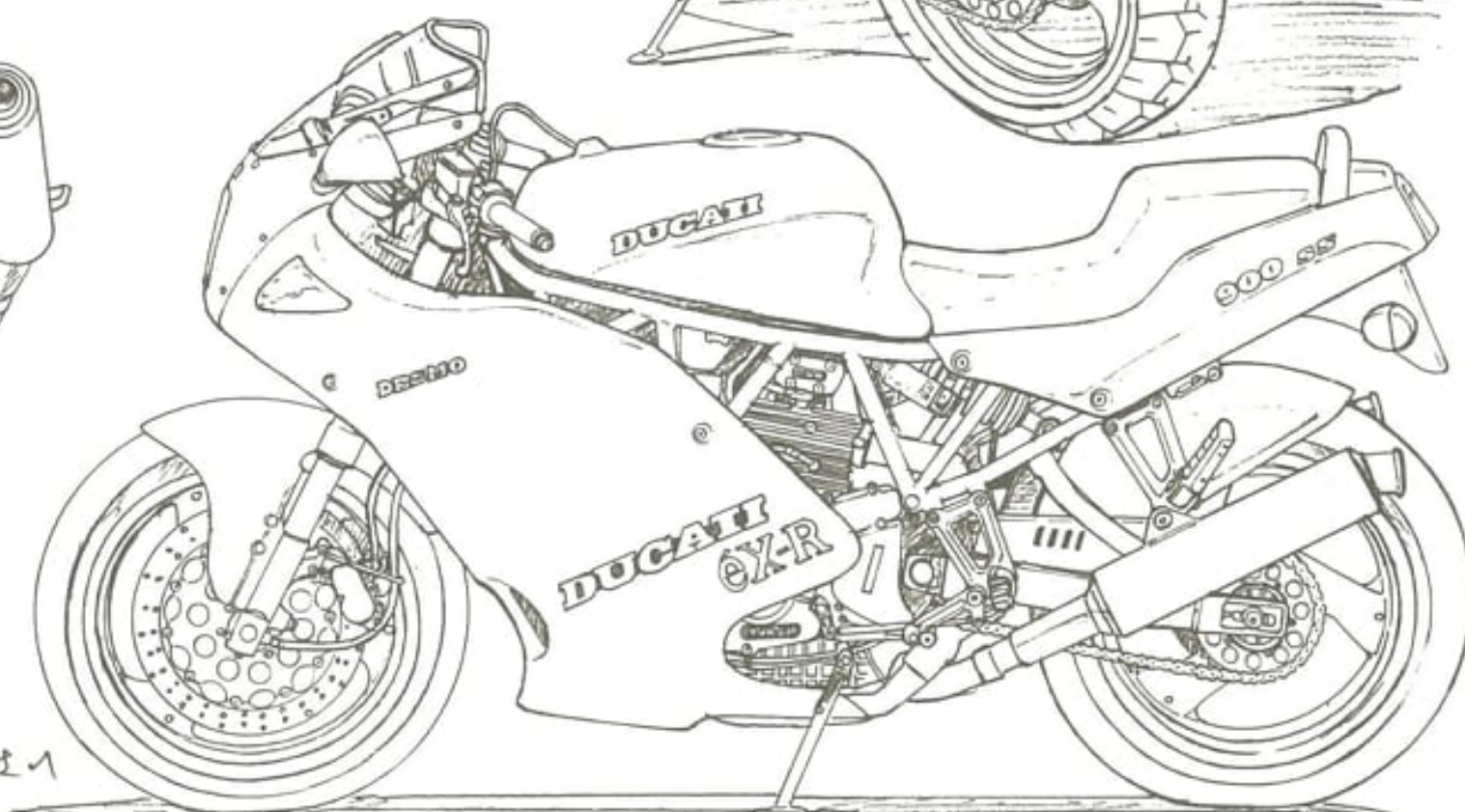
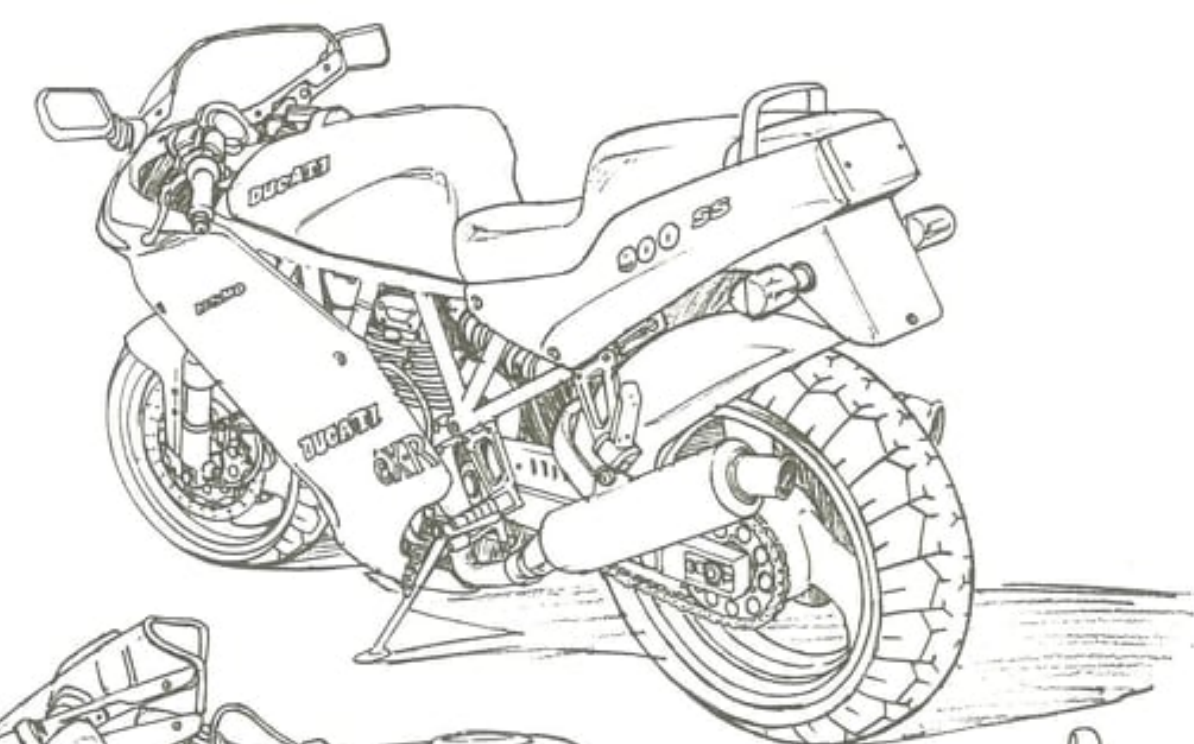
マツダ RX-7［コクピット］

マツダ ユーノスロードスター［コクピット］

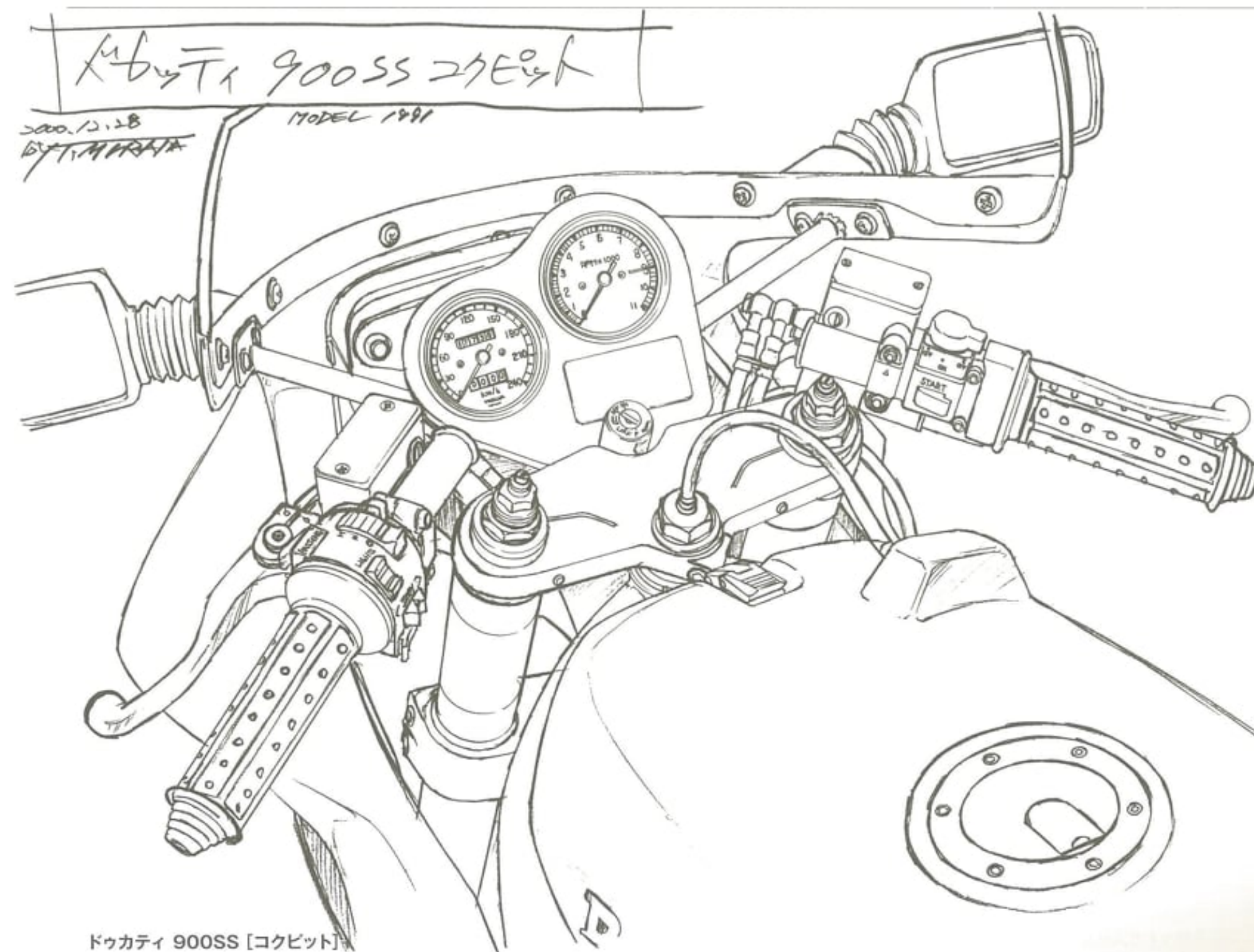
ランチア ストラトス［四面図］

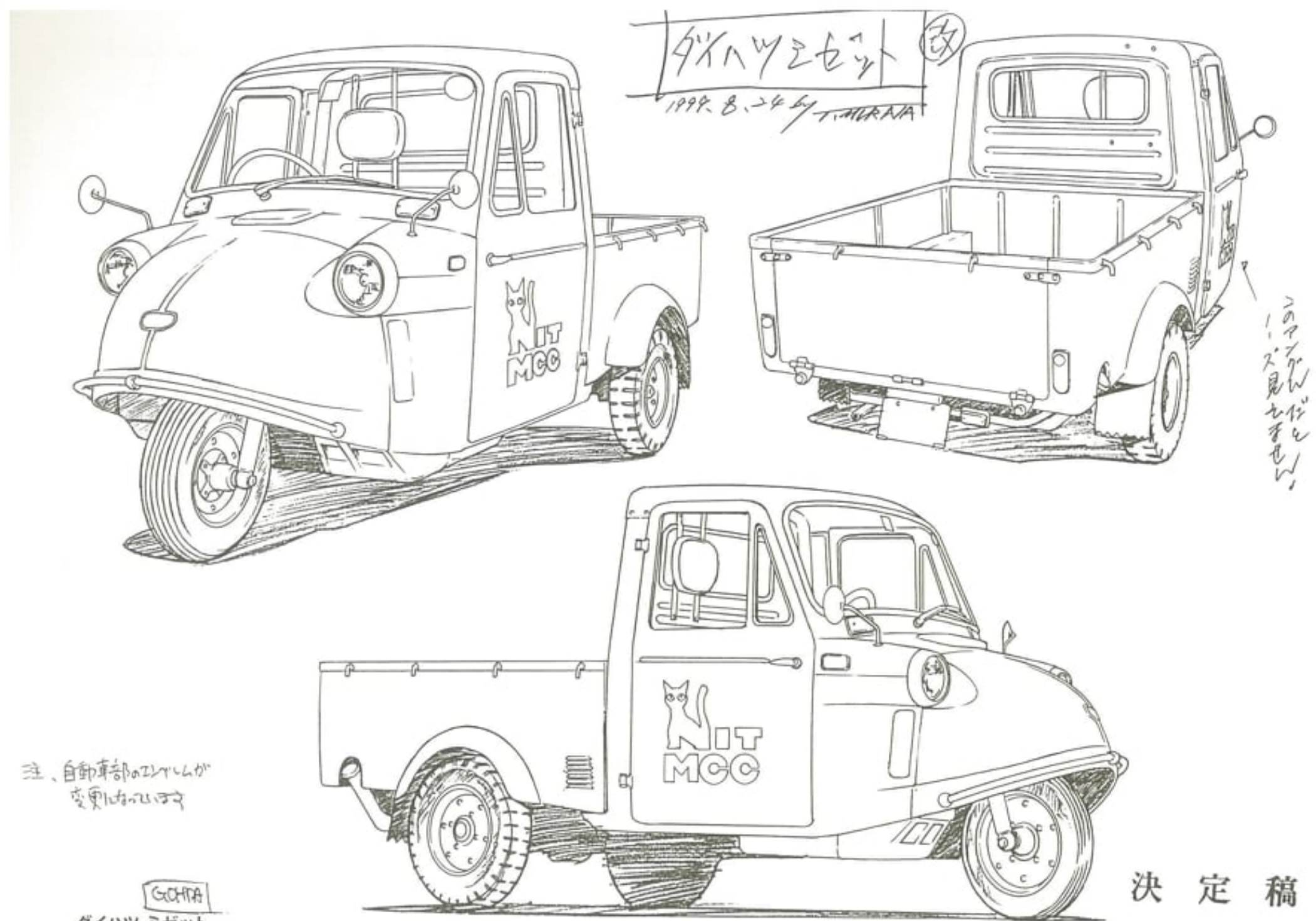
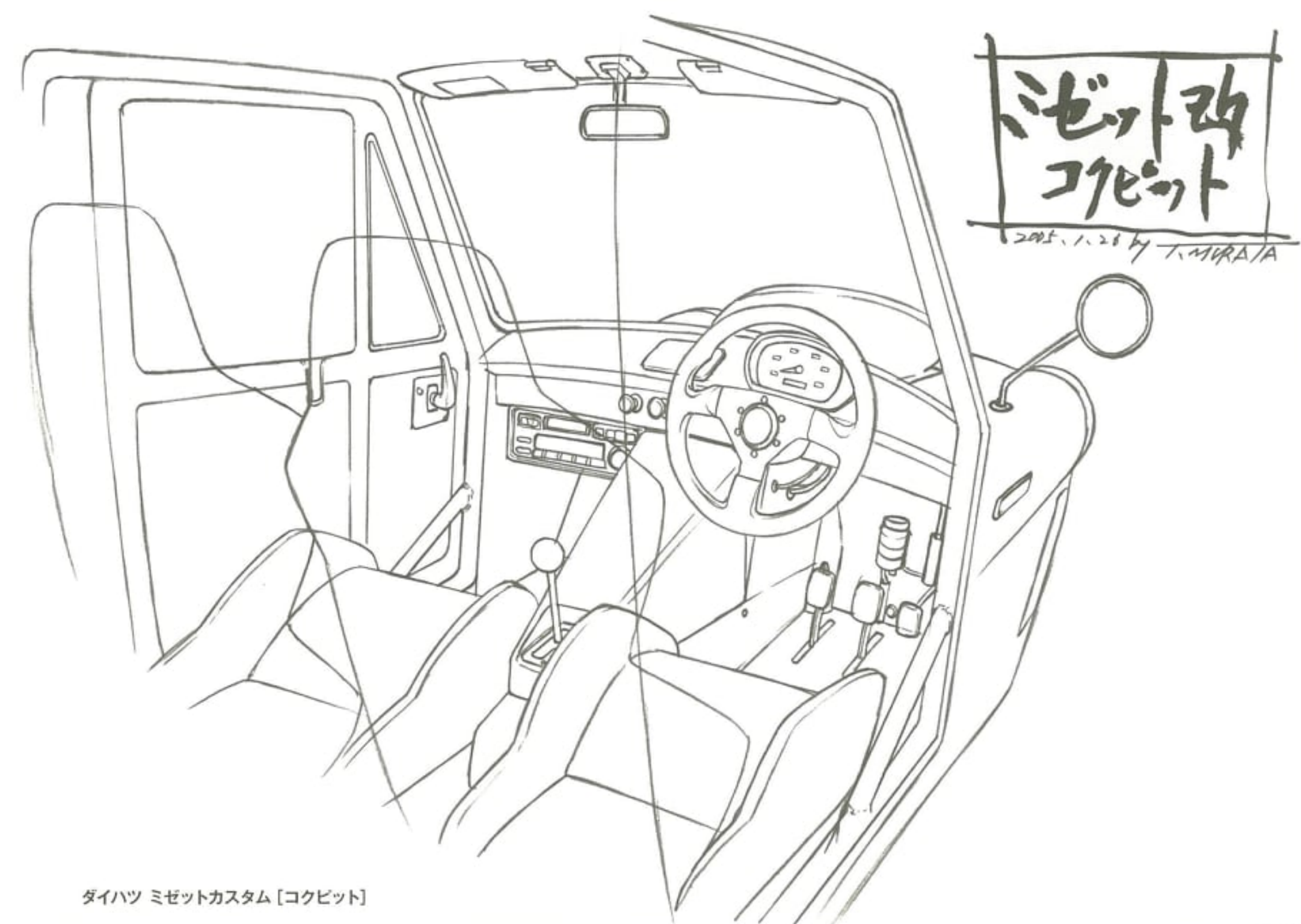
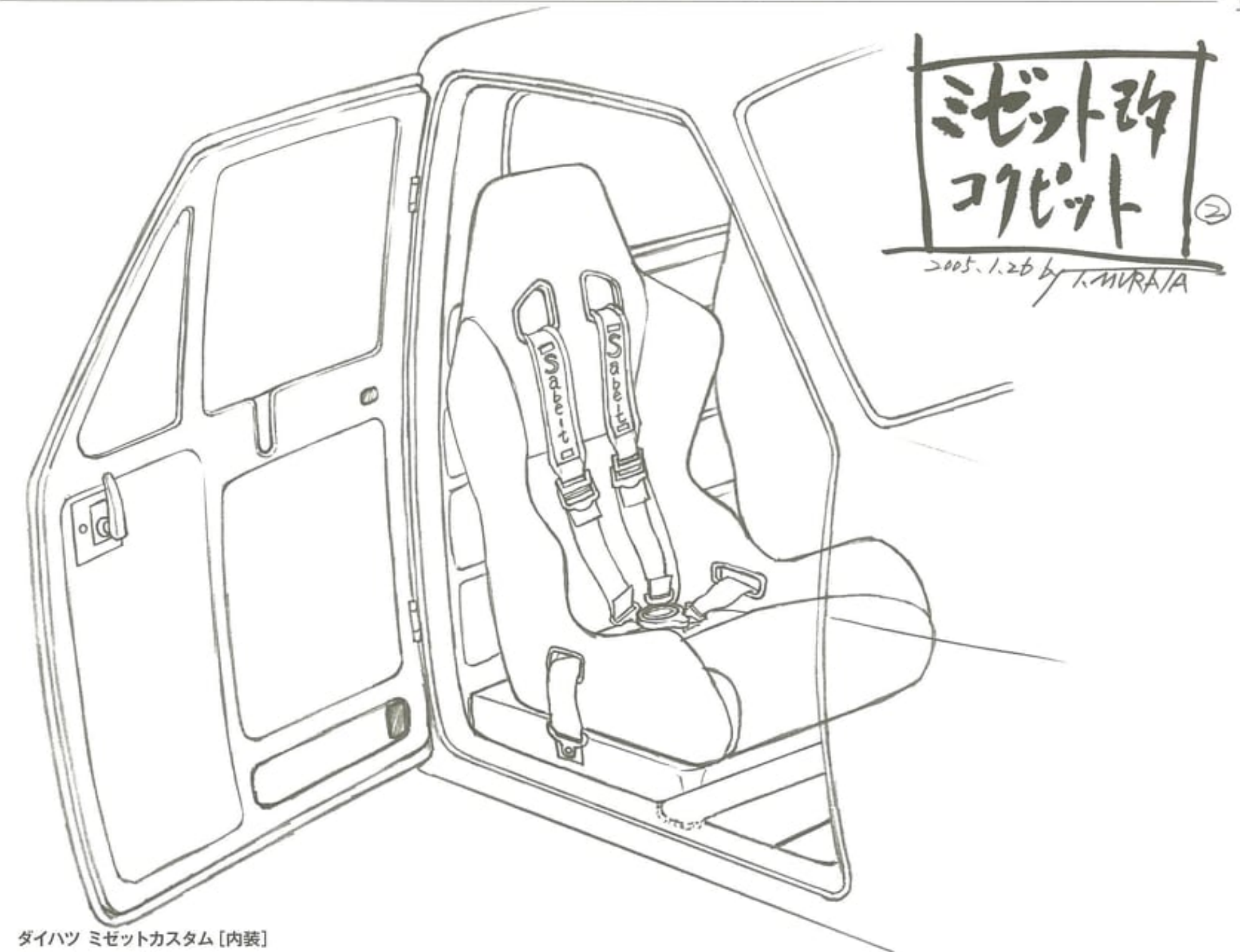
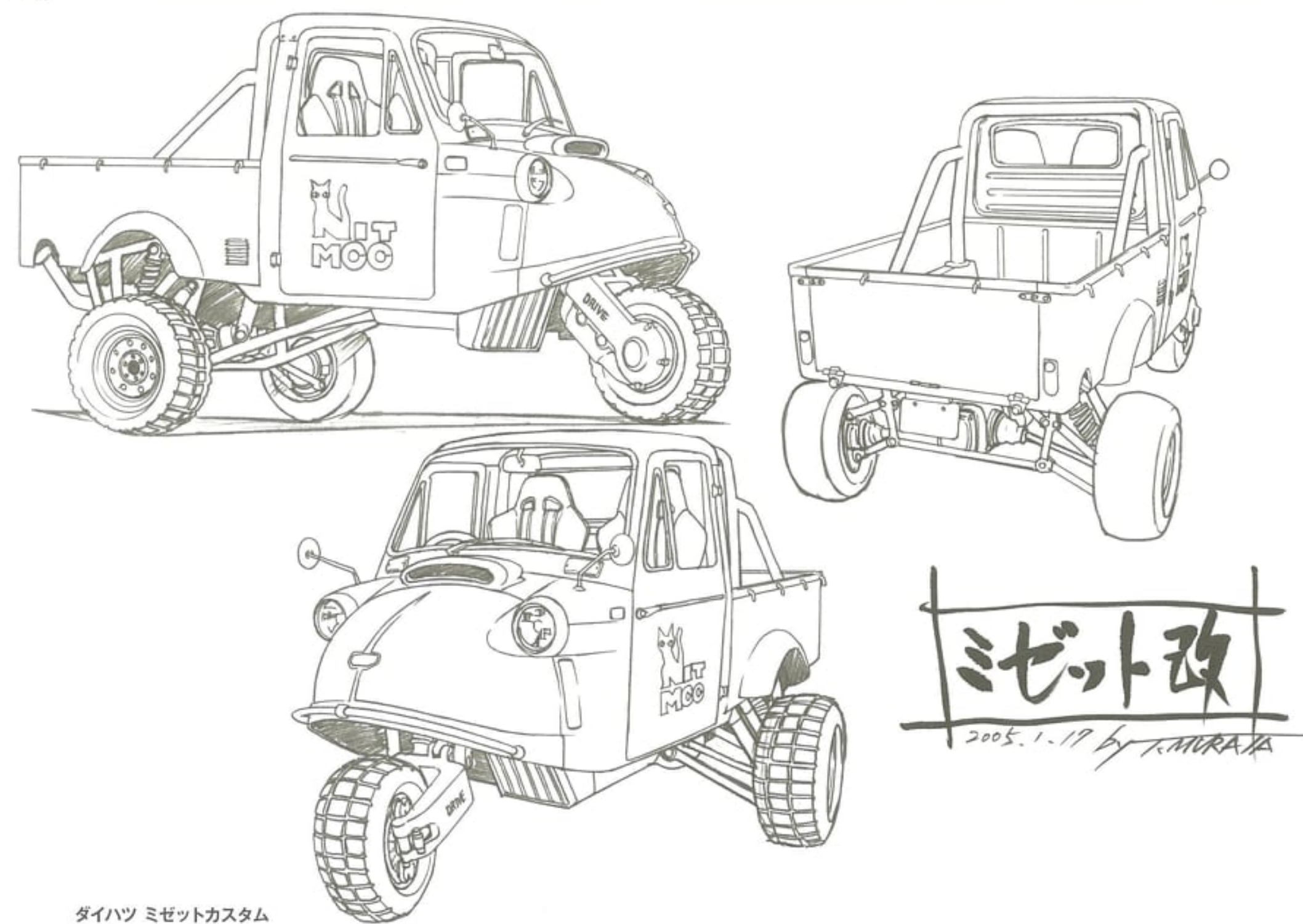
ランチア ストラトス

ランチア ストラトス［コクピット］

ダイハツ ミゼットII

ダイハツ ミゼットII［コクピット］

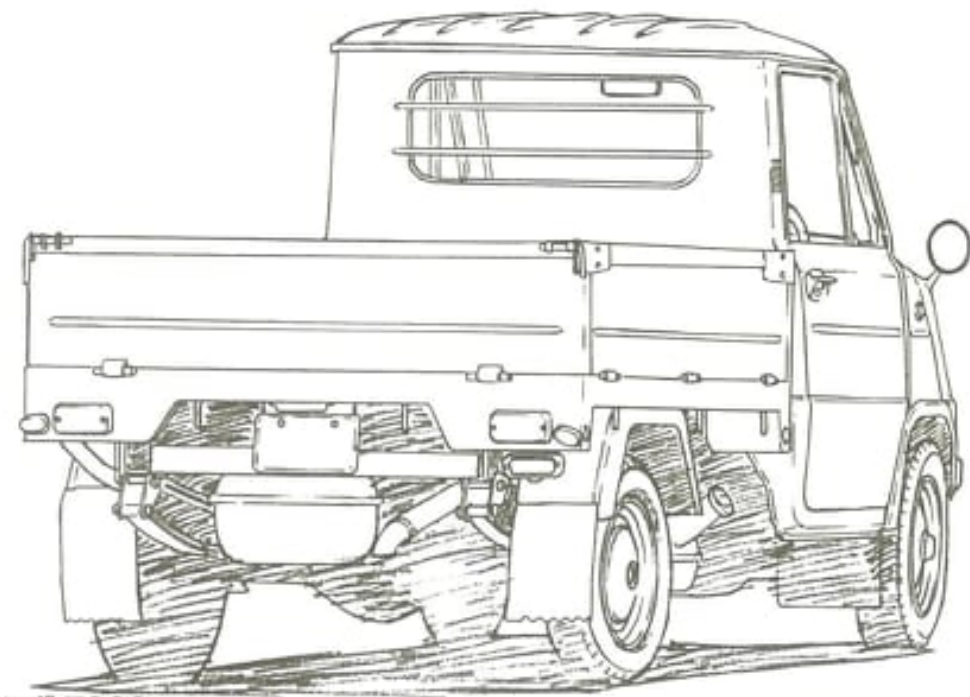
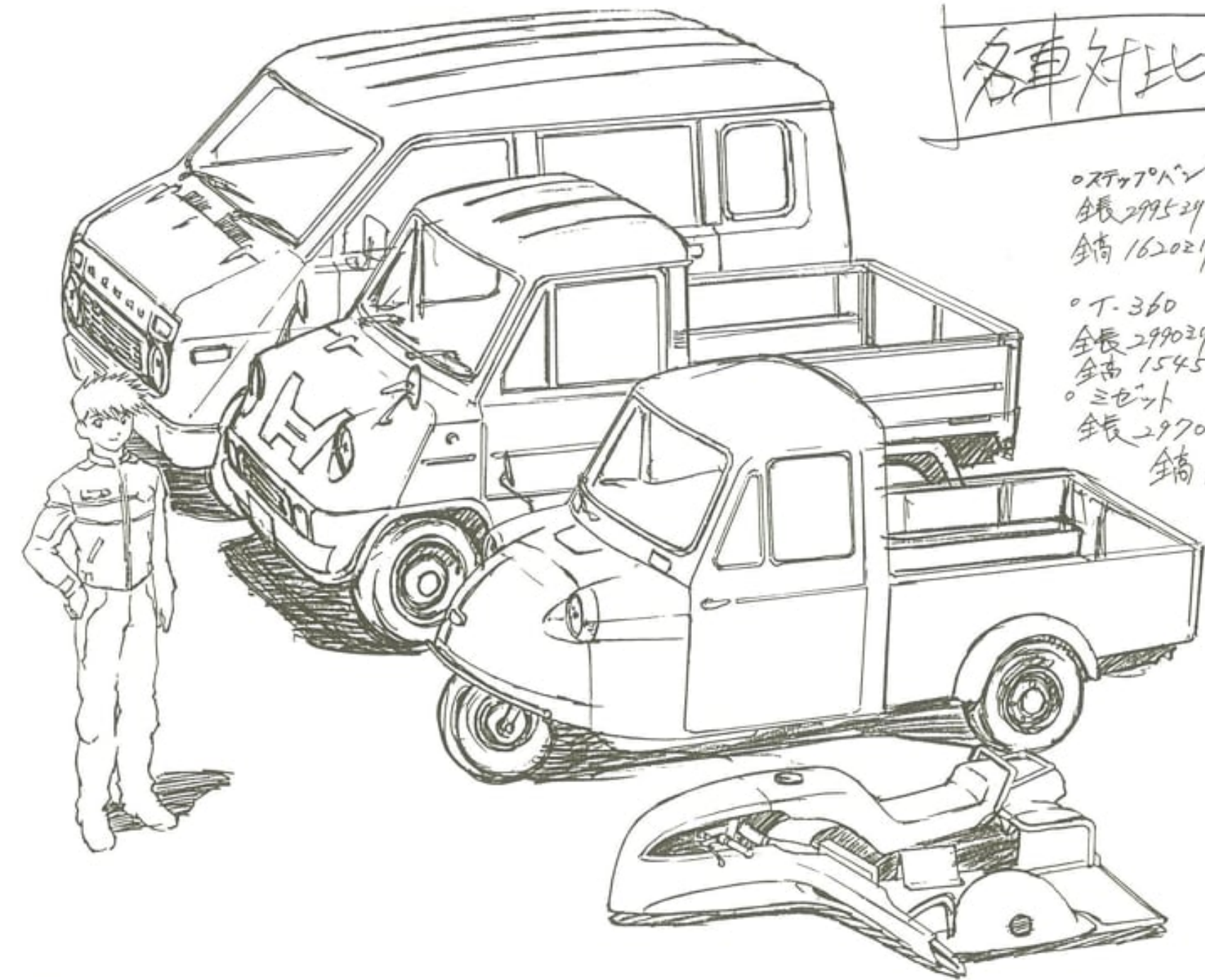
ダイハツ ミゼットII［コクピット］

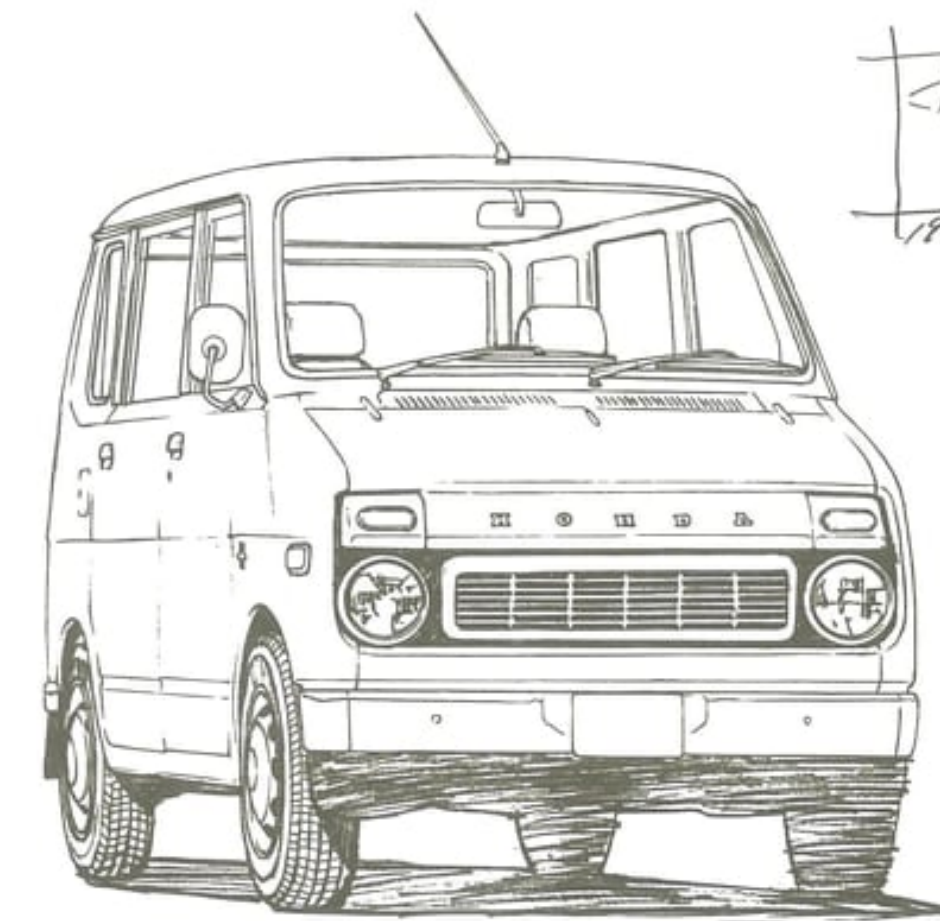
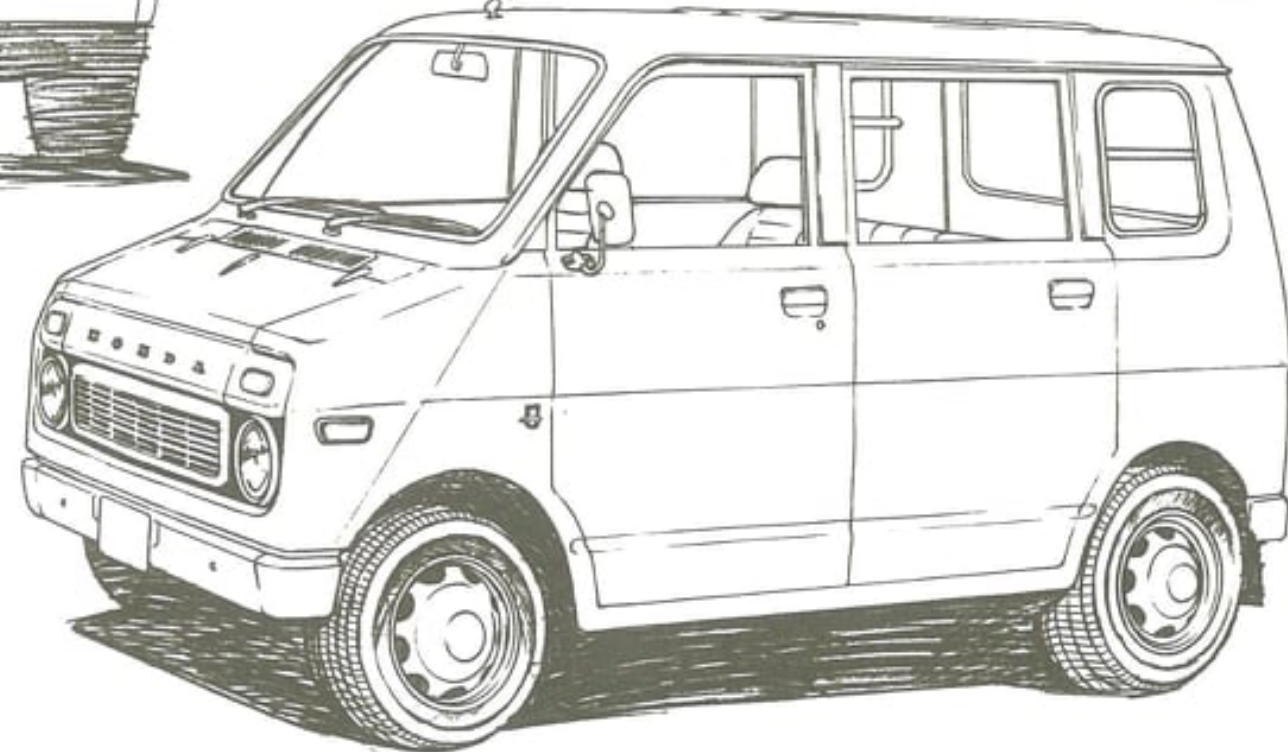
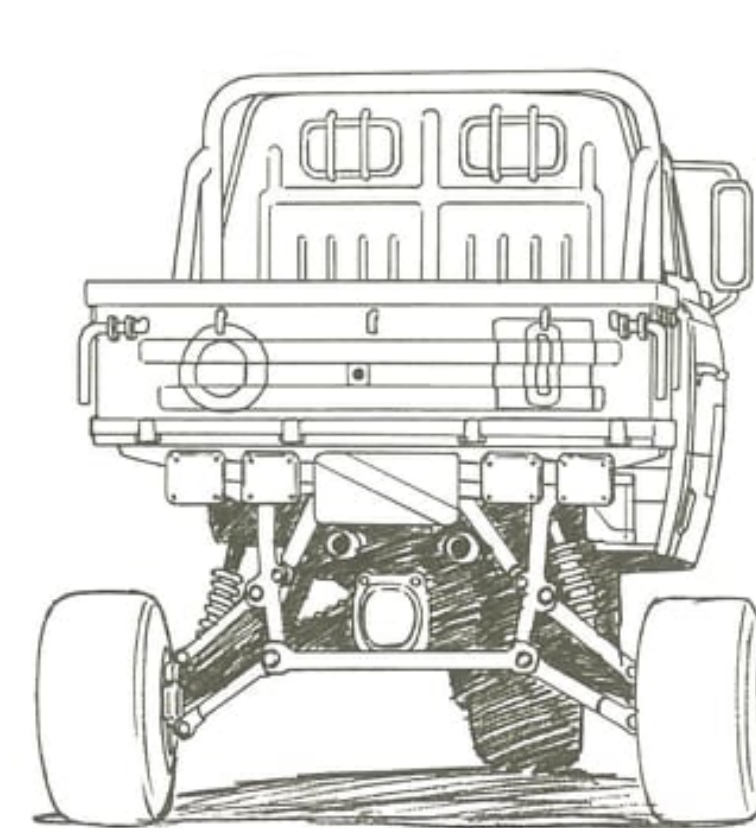
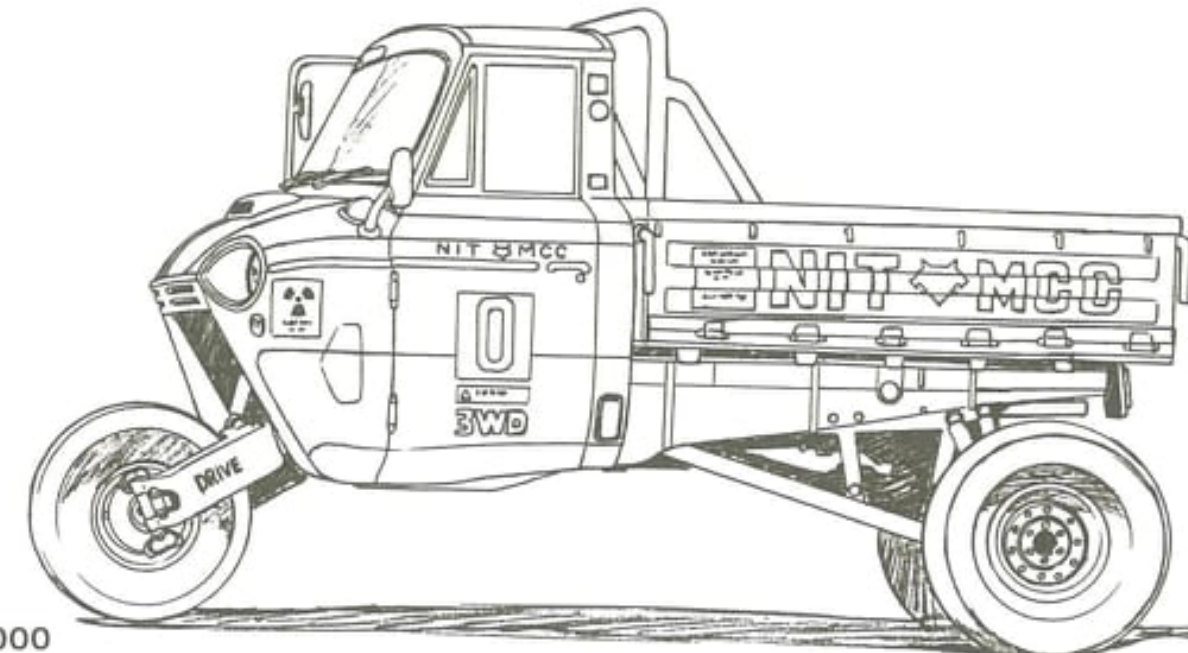
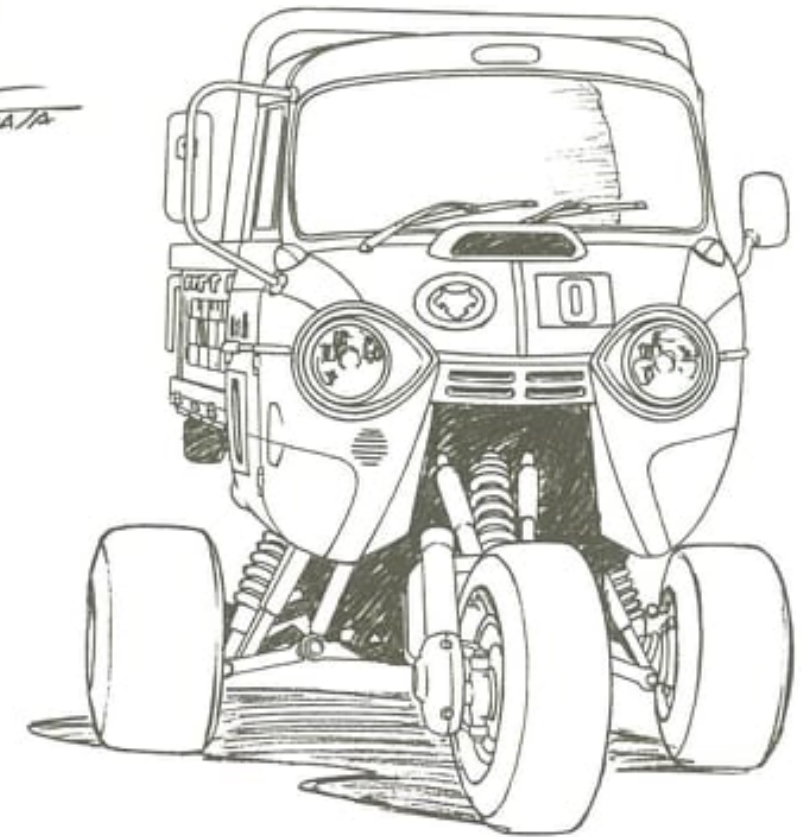
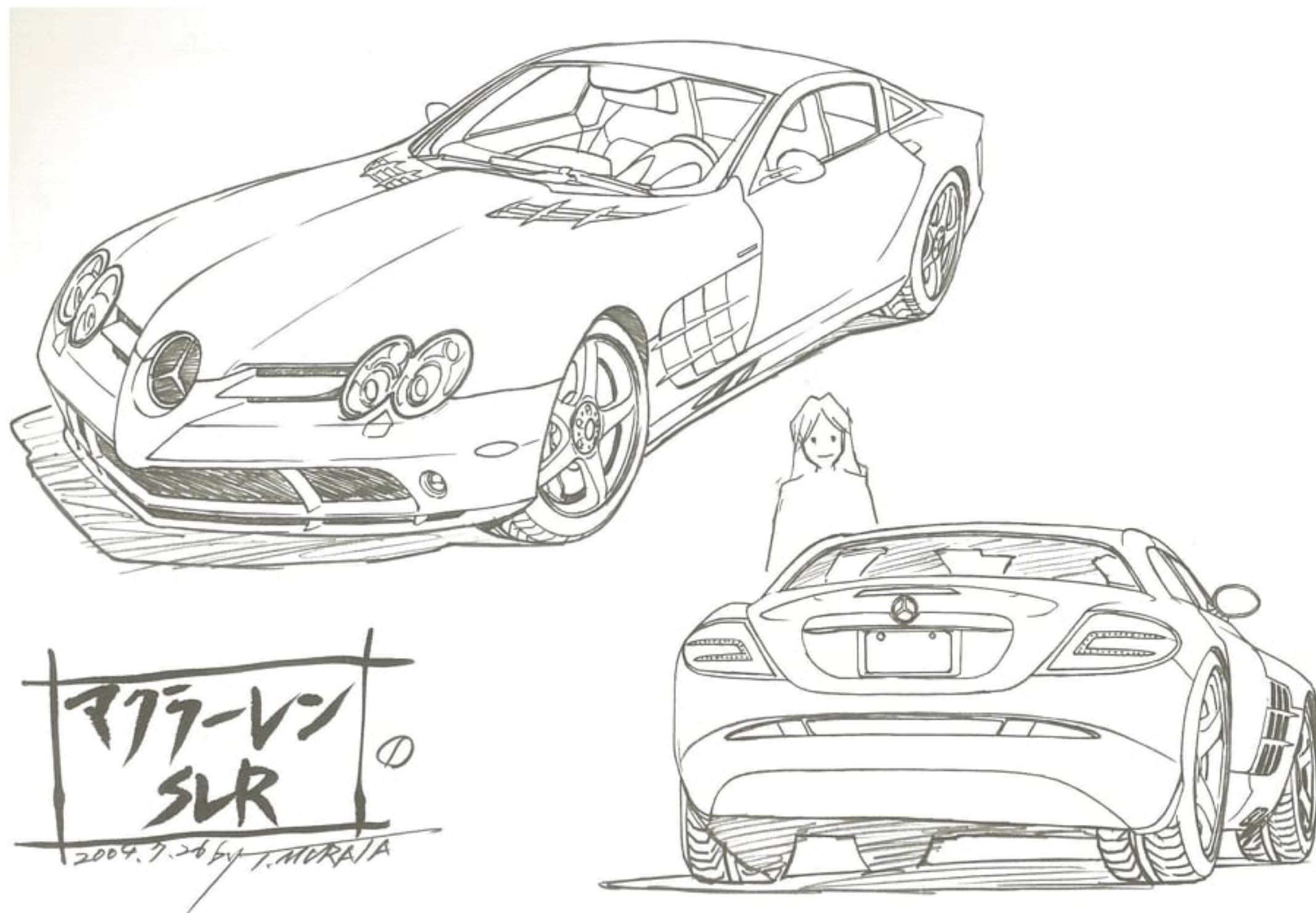
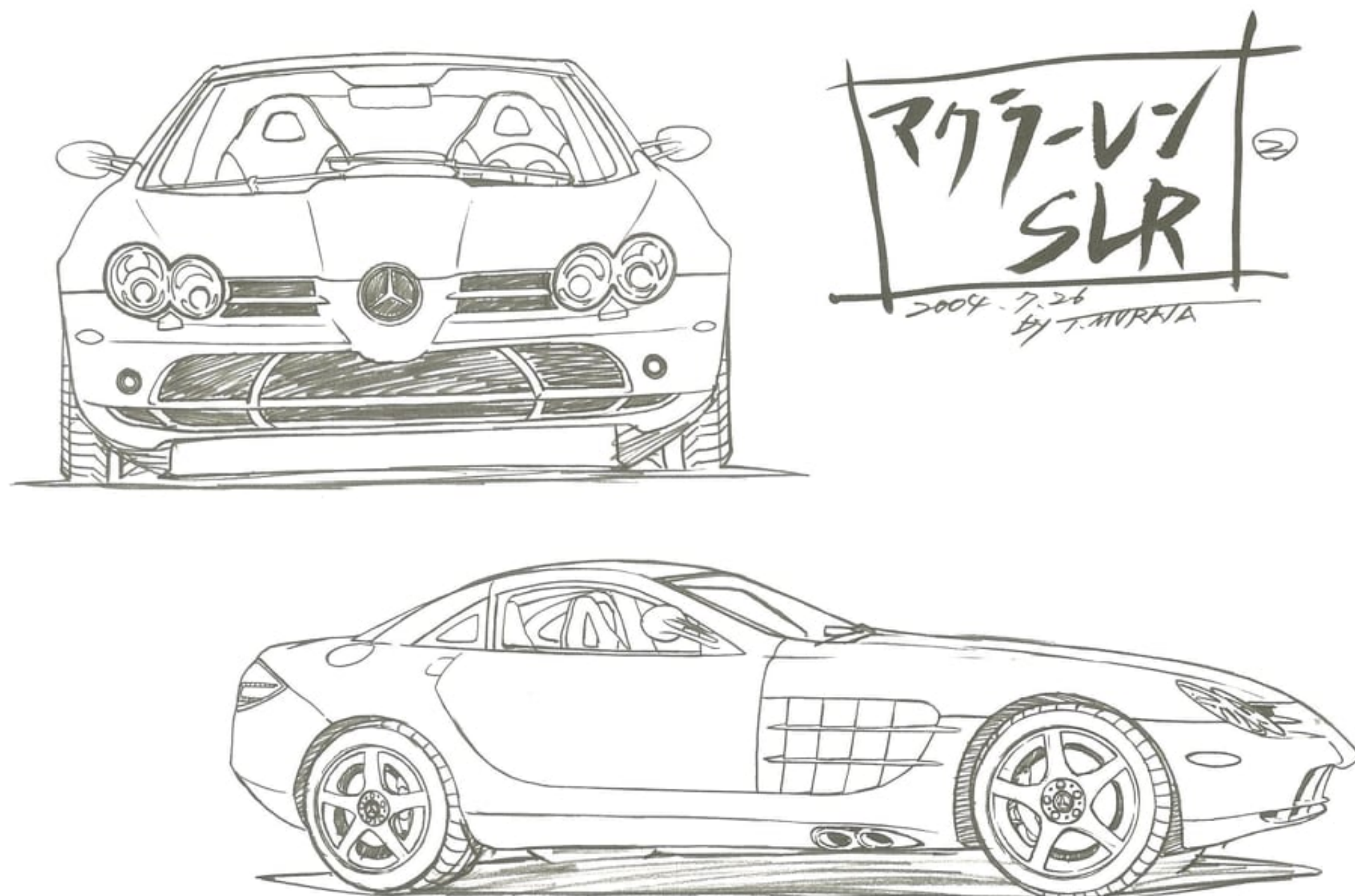
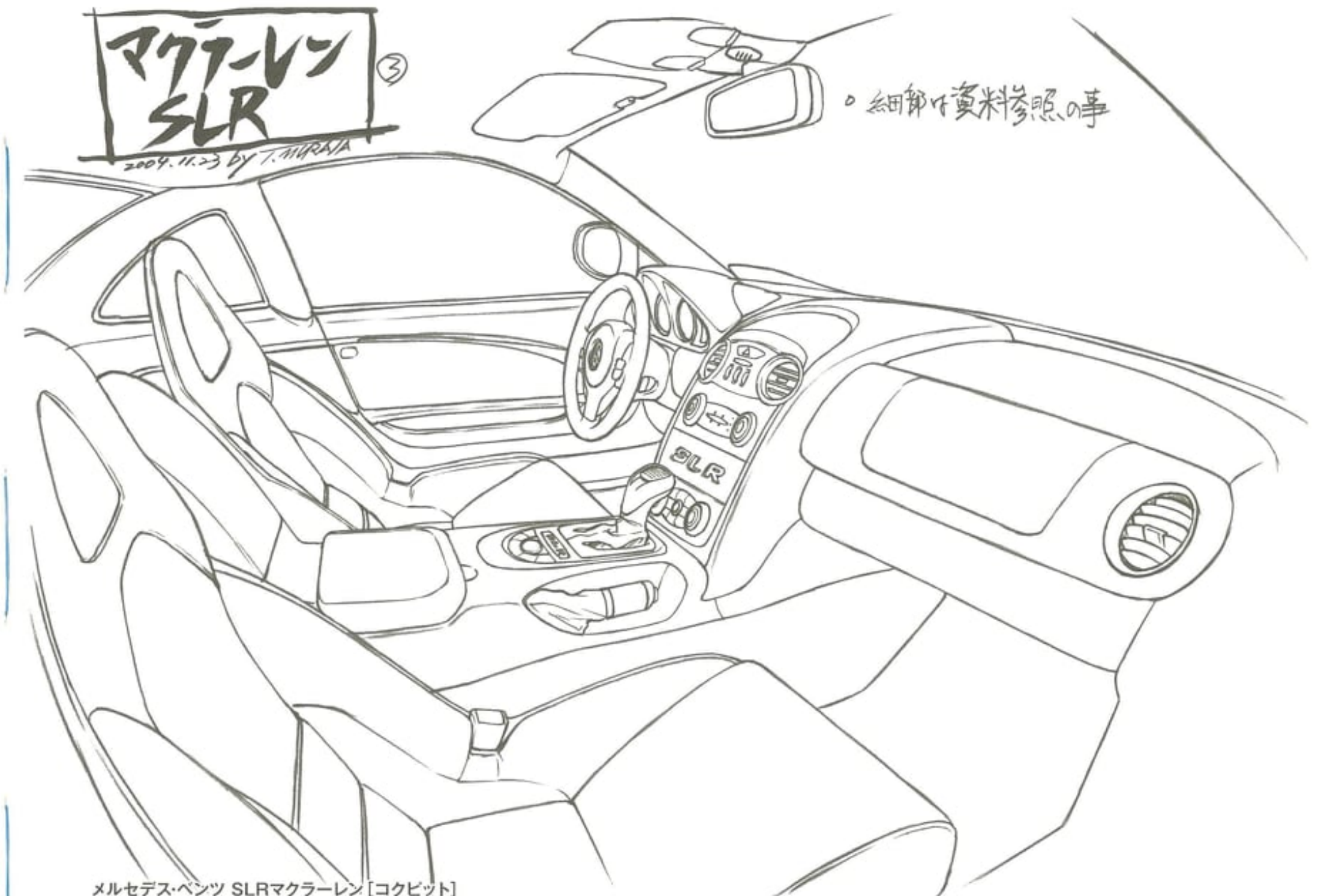
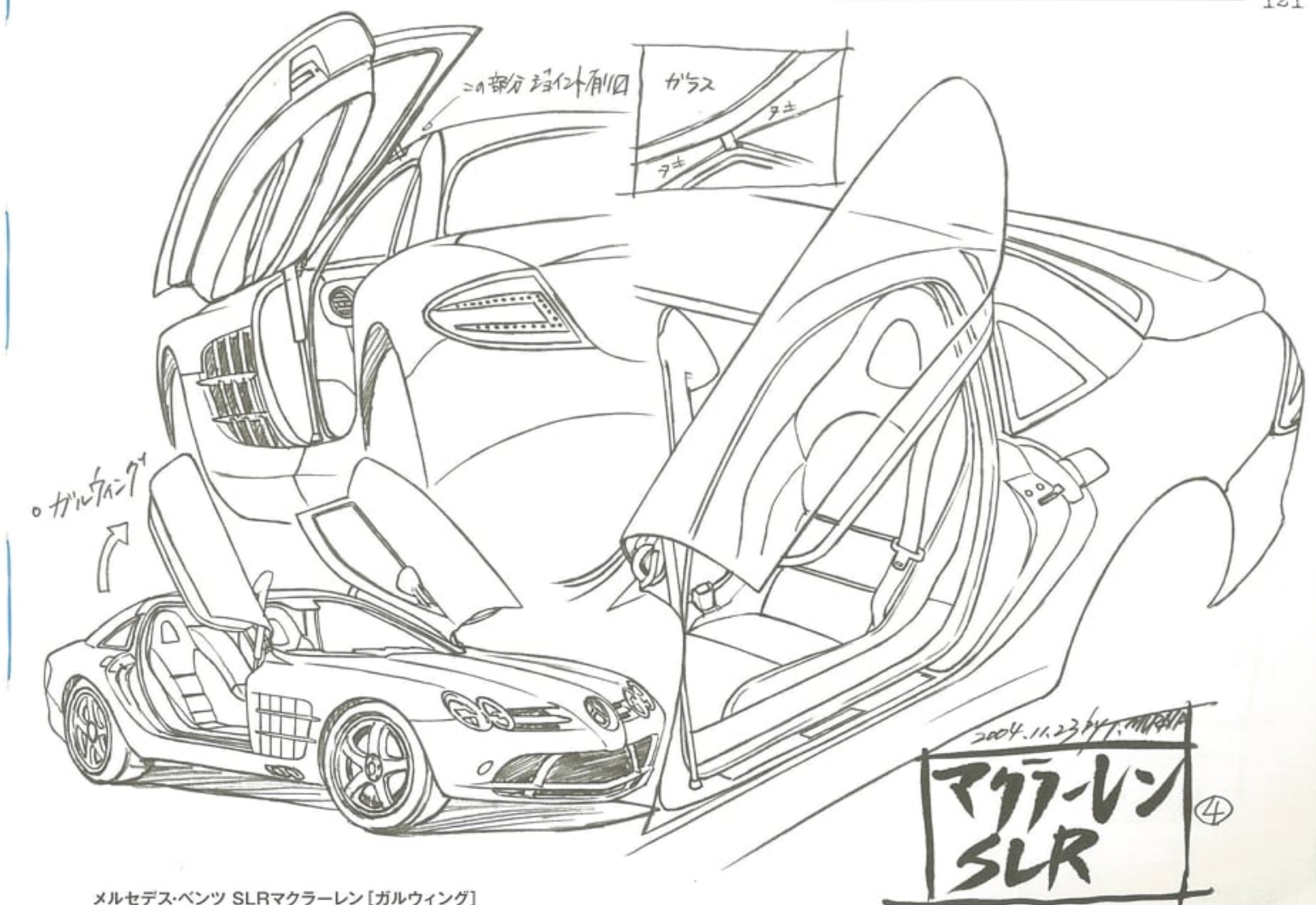
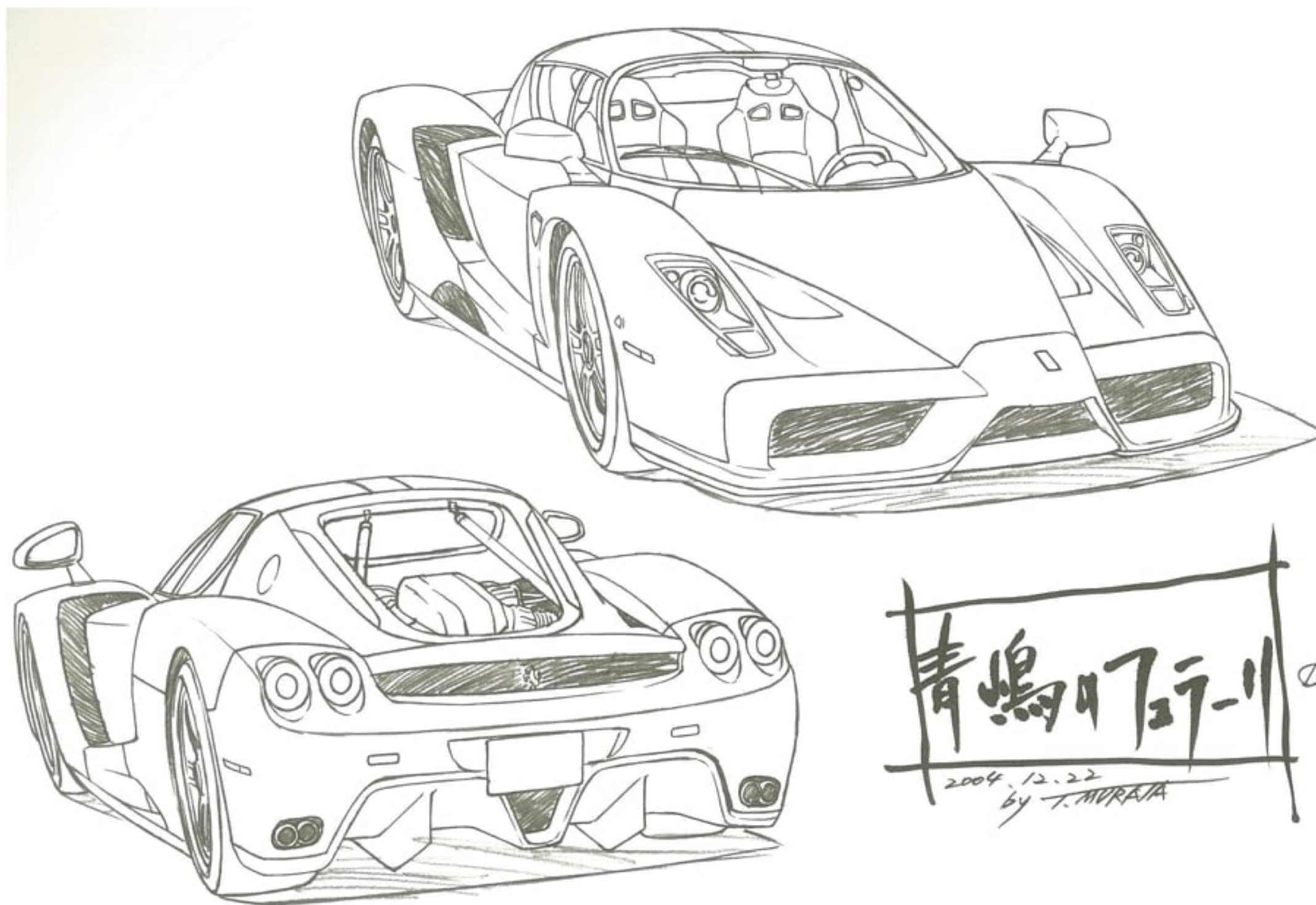
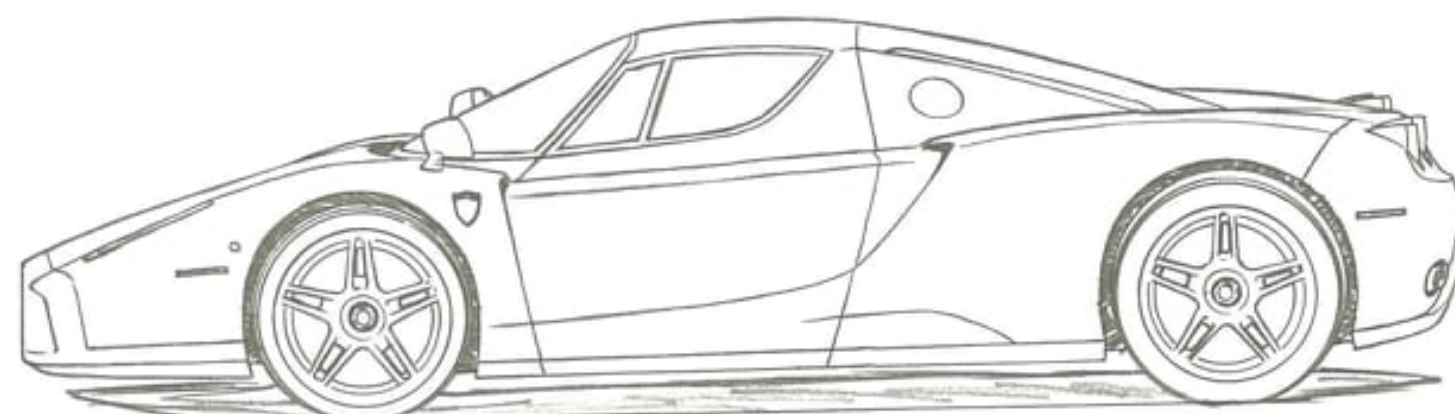
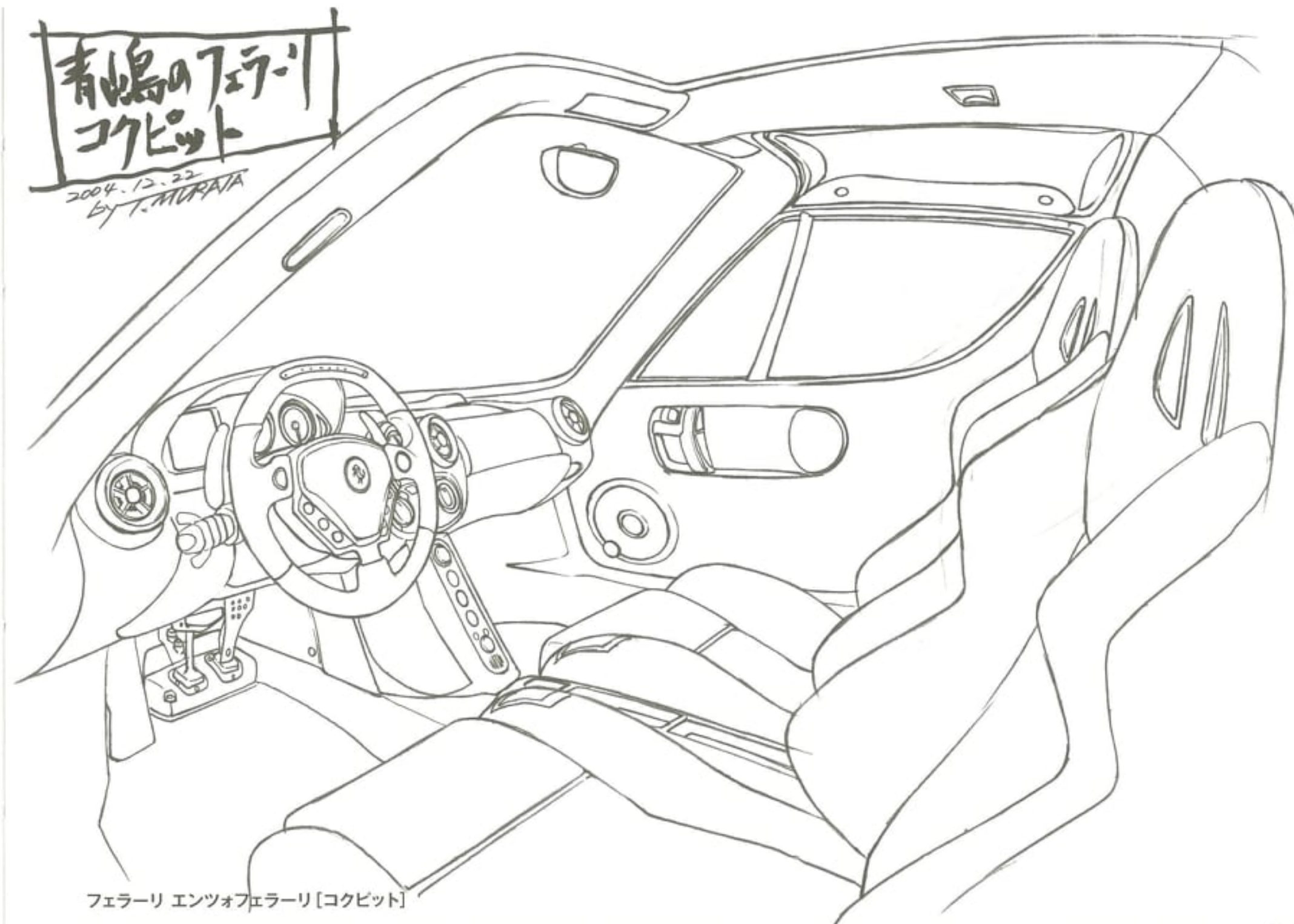
レーシングカート

トレーラー

ドゥカティ 900SS

ドゥカティ 900SS

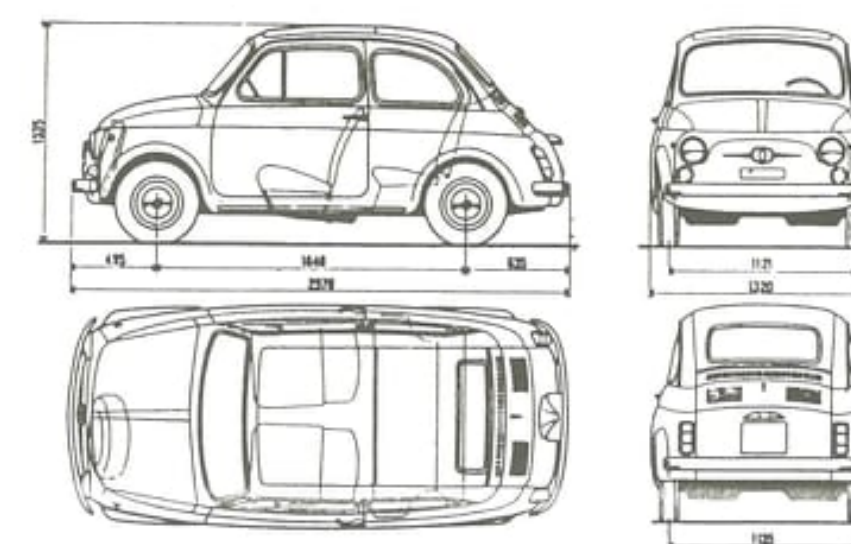
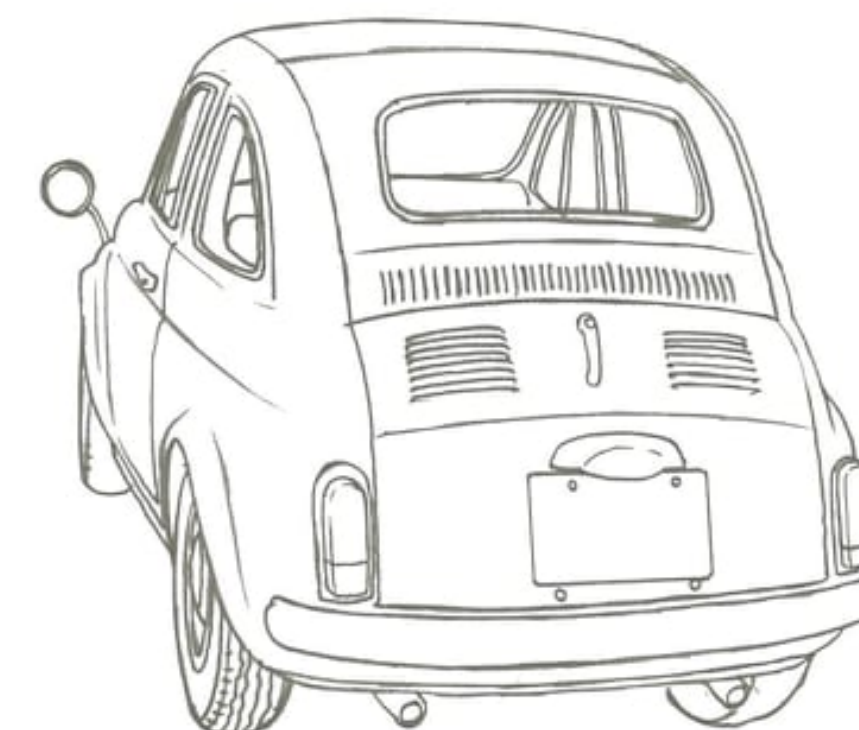
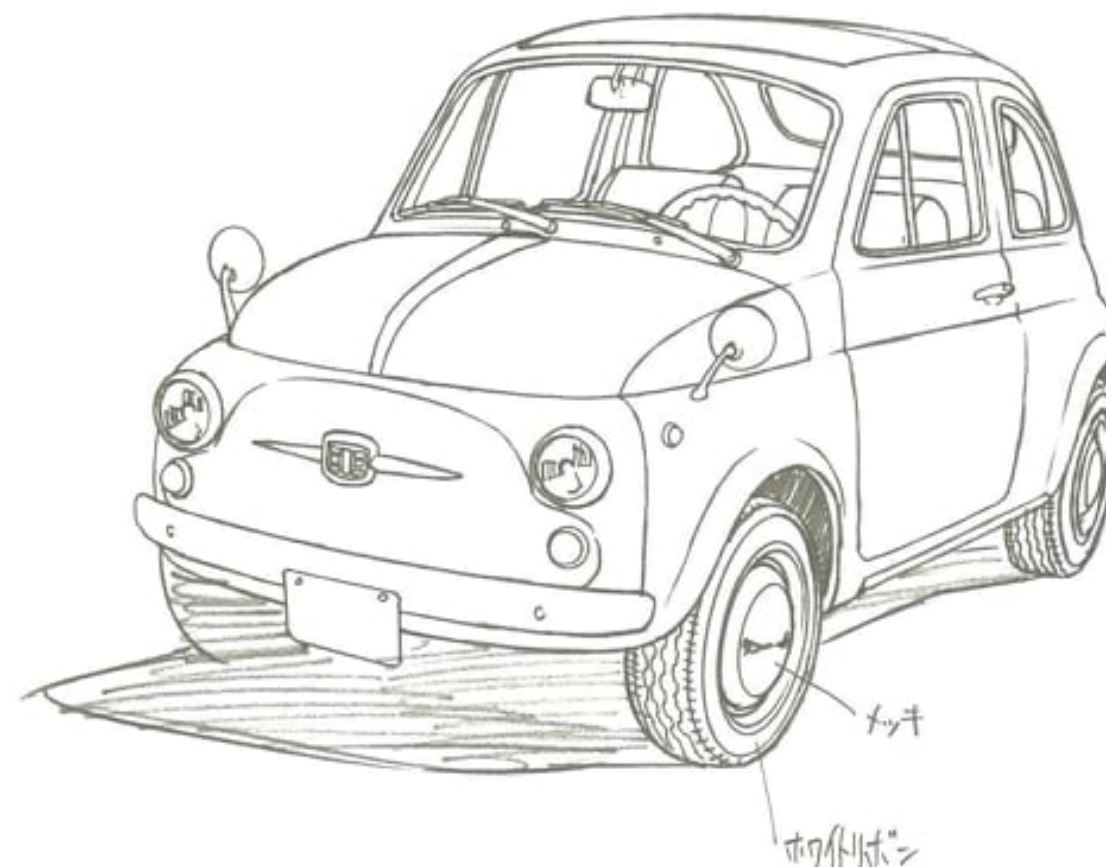
ドゥカティ 900SS［コクピット］

ダイハツ ミゼット

ダイハツ ミゼットカスタム

ダイハツ ミゼットカスタム［コクピット］

ダイハツ ミゼットカスタム［内装］

ホンダ T360

各車対比

決定稿

ホンダ ライフステップバン

マツダ T2000

メルセデス・ベンツ SLRマクラーレン

メルセデス・ベンツ SLRマクラーレン［コクピット］

メルセデス・ベンツ SLRマクラーレン［ガルウィング］

青嶋のフェラーリ
コクピット
2004.12.22
by T.MURATA

フェラーリ エンツォフェラーリ［コクピット］

フェラーリ エンツォフェラーリ

メッキ
ホワイトリボン

FIAT 500
2005.3.17
by T.MURATA
GONDA

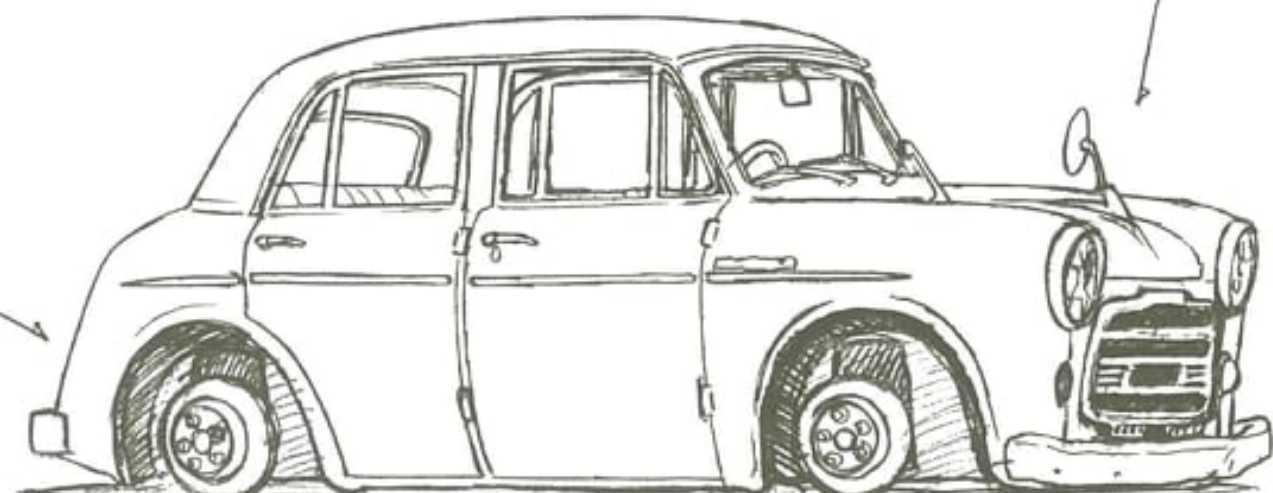
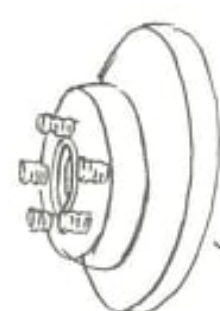
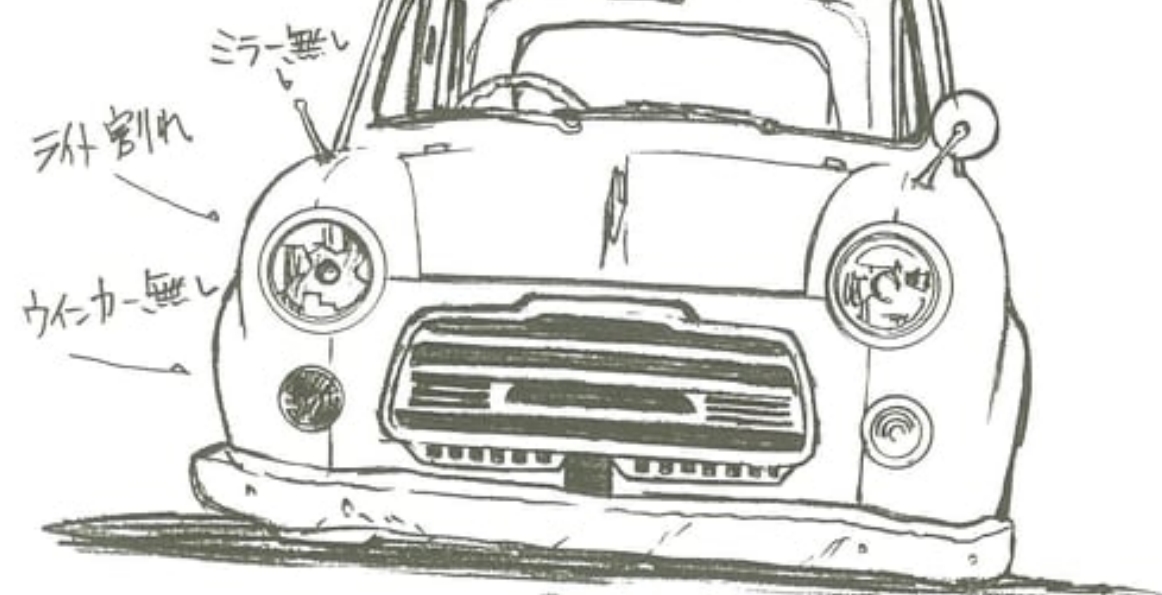
フィアット 500

DATSUN 210 ①

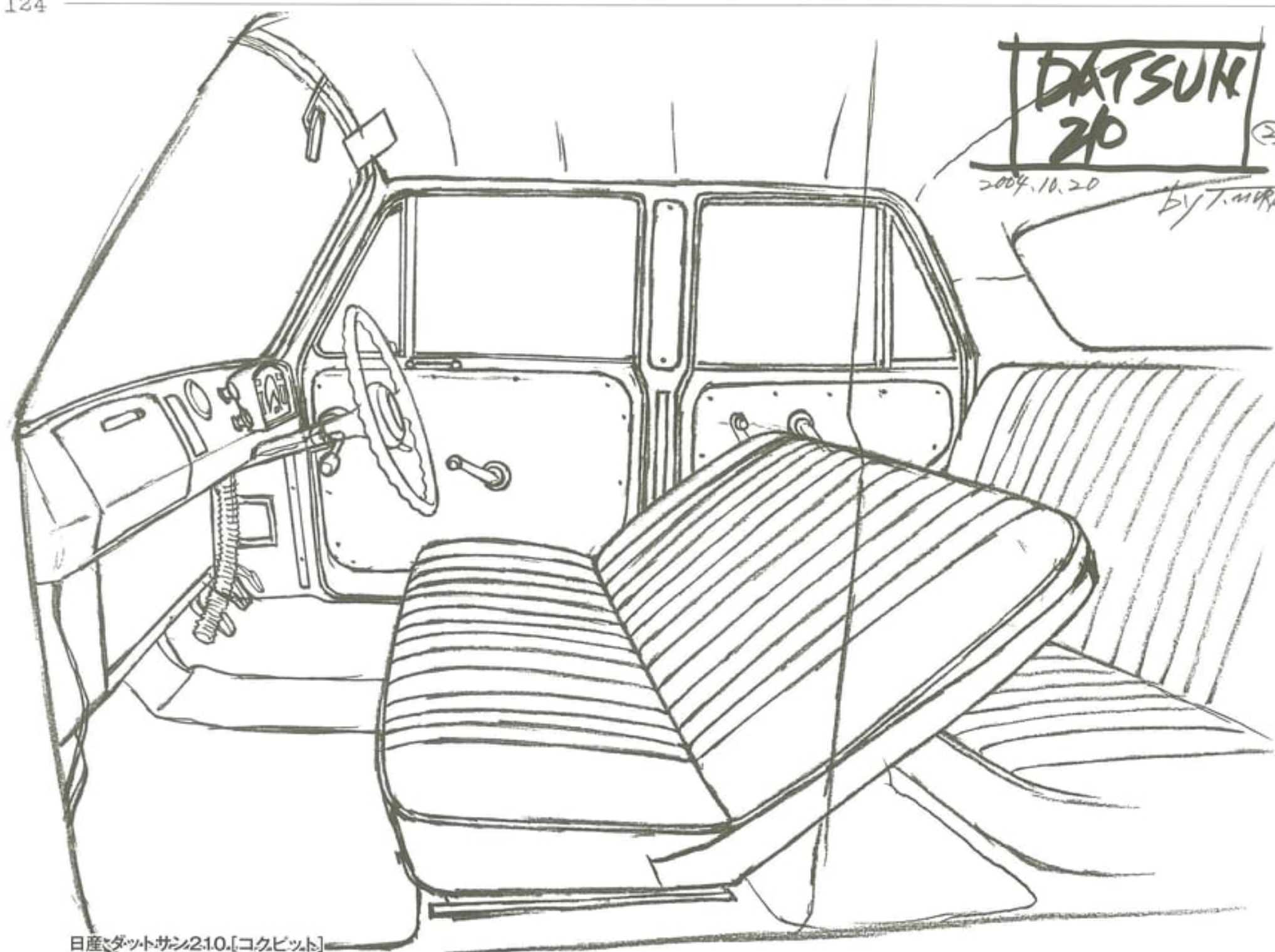
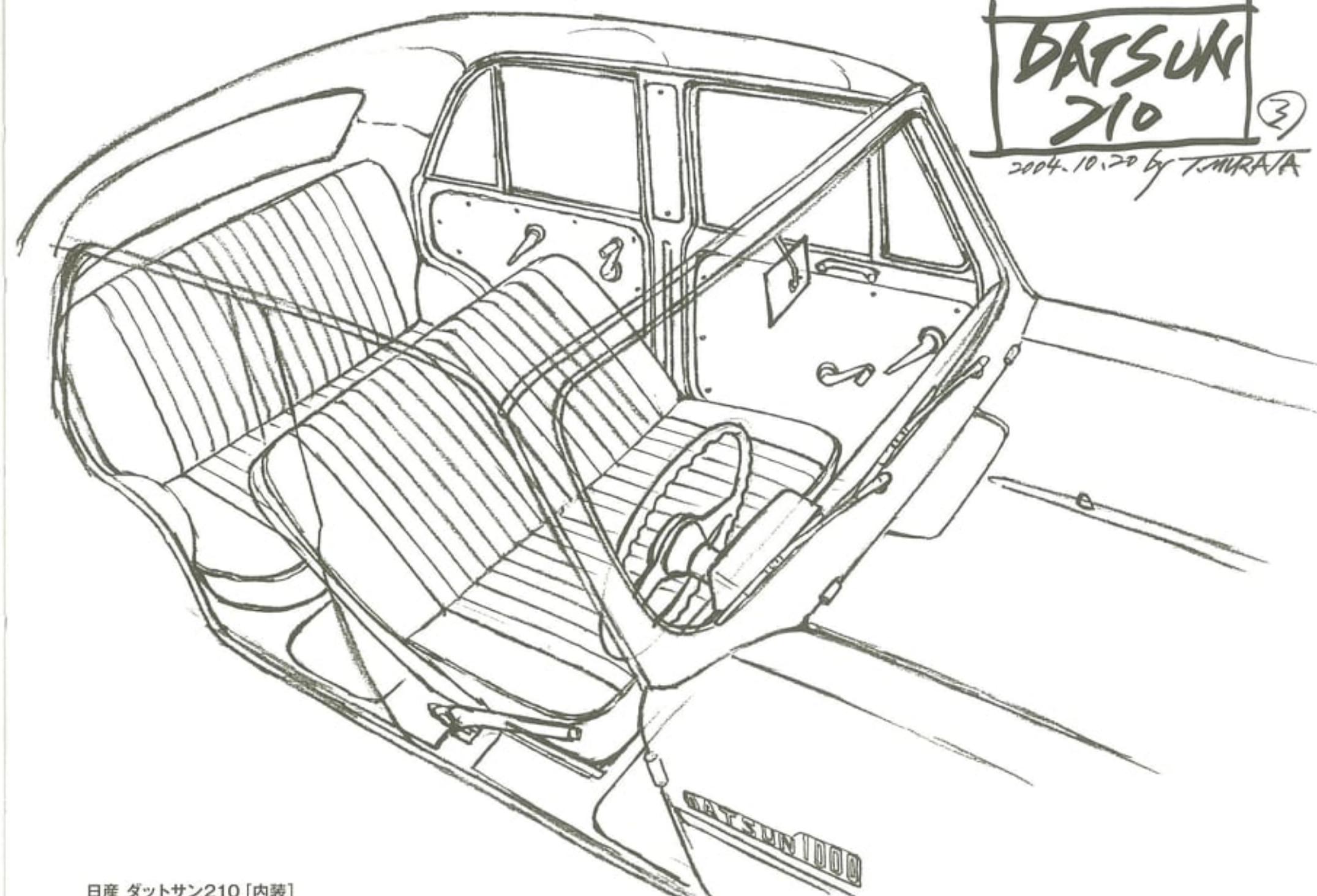
2004.10.20

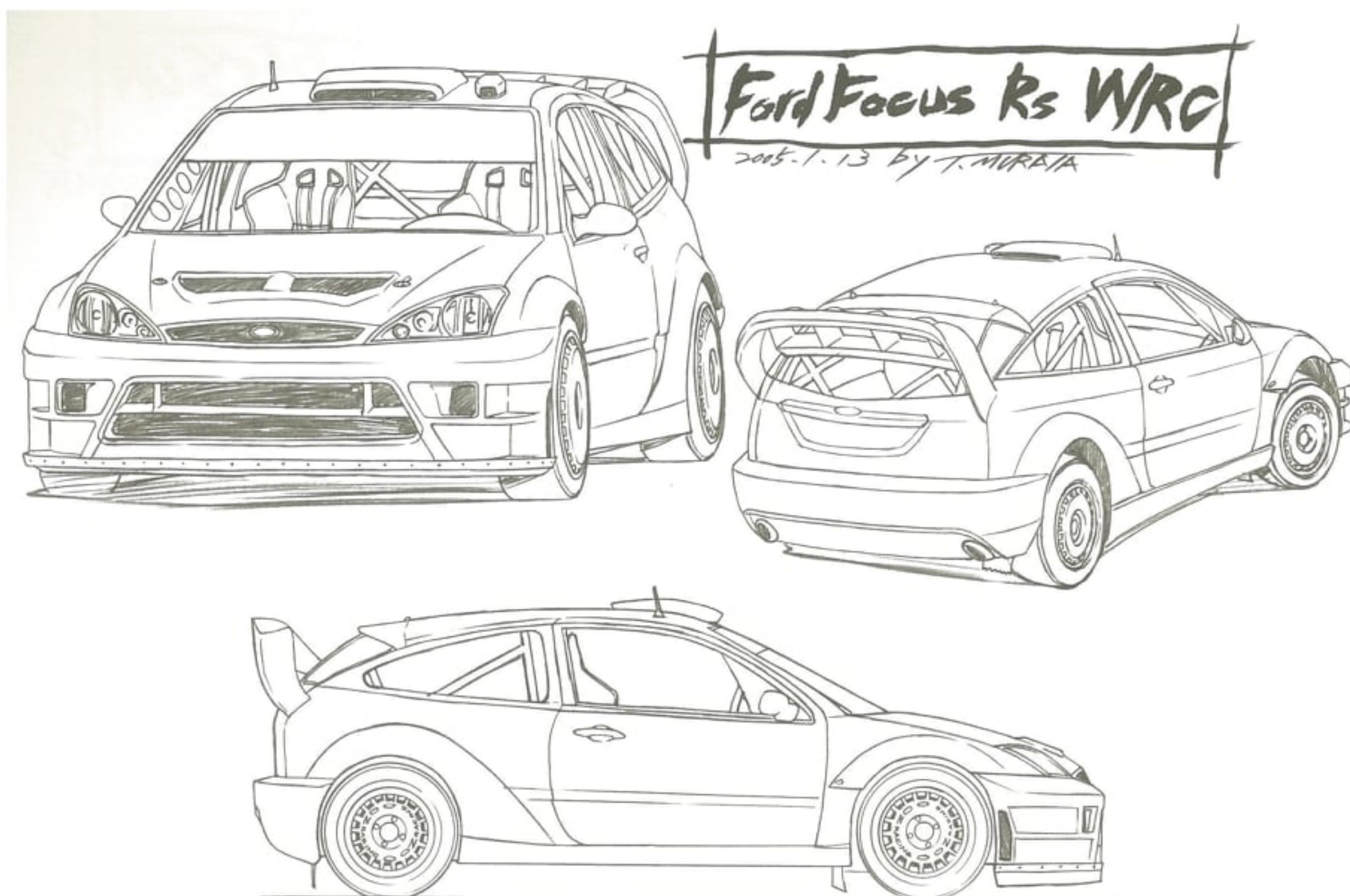
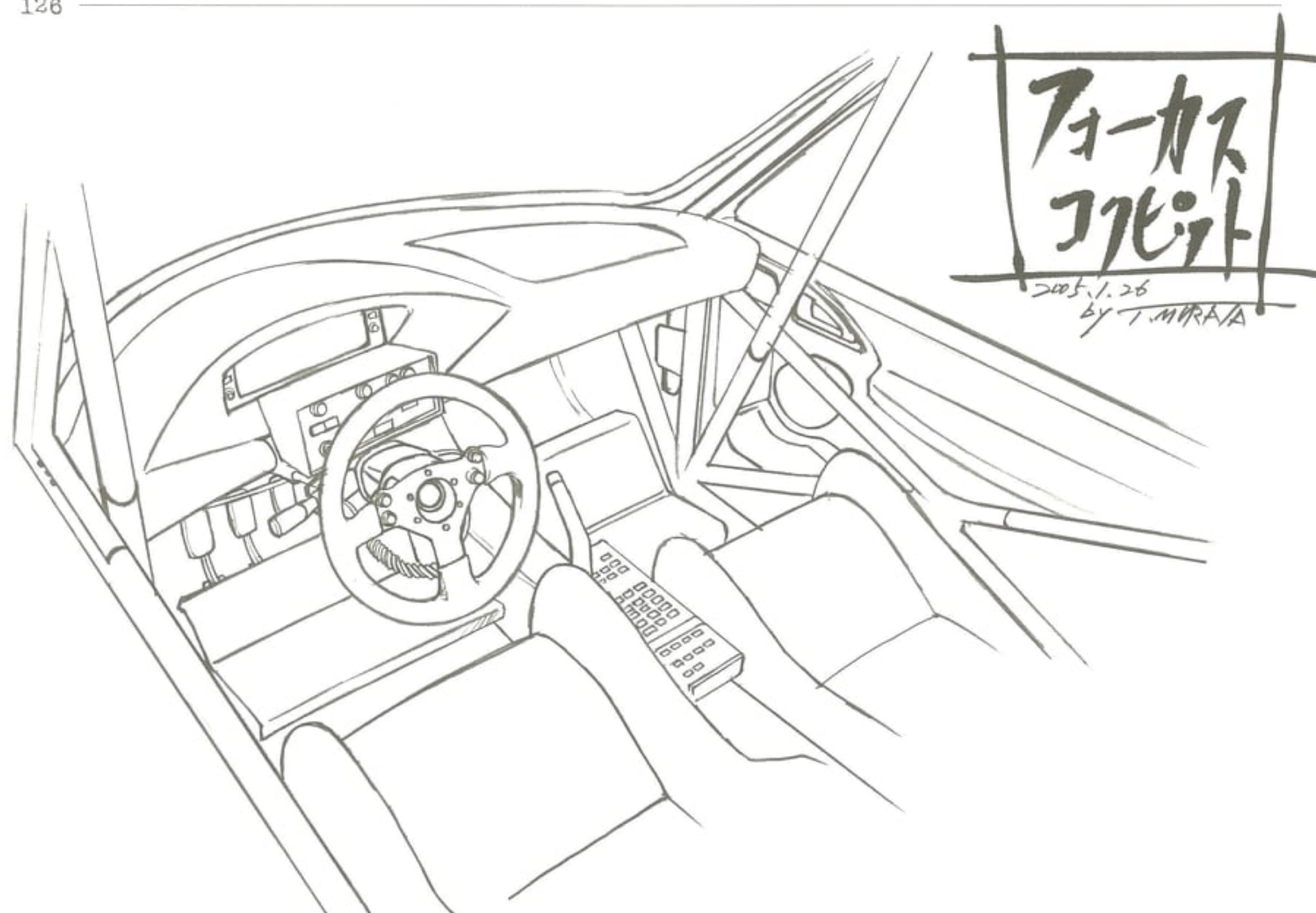
ミラー無し

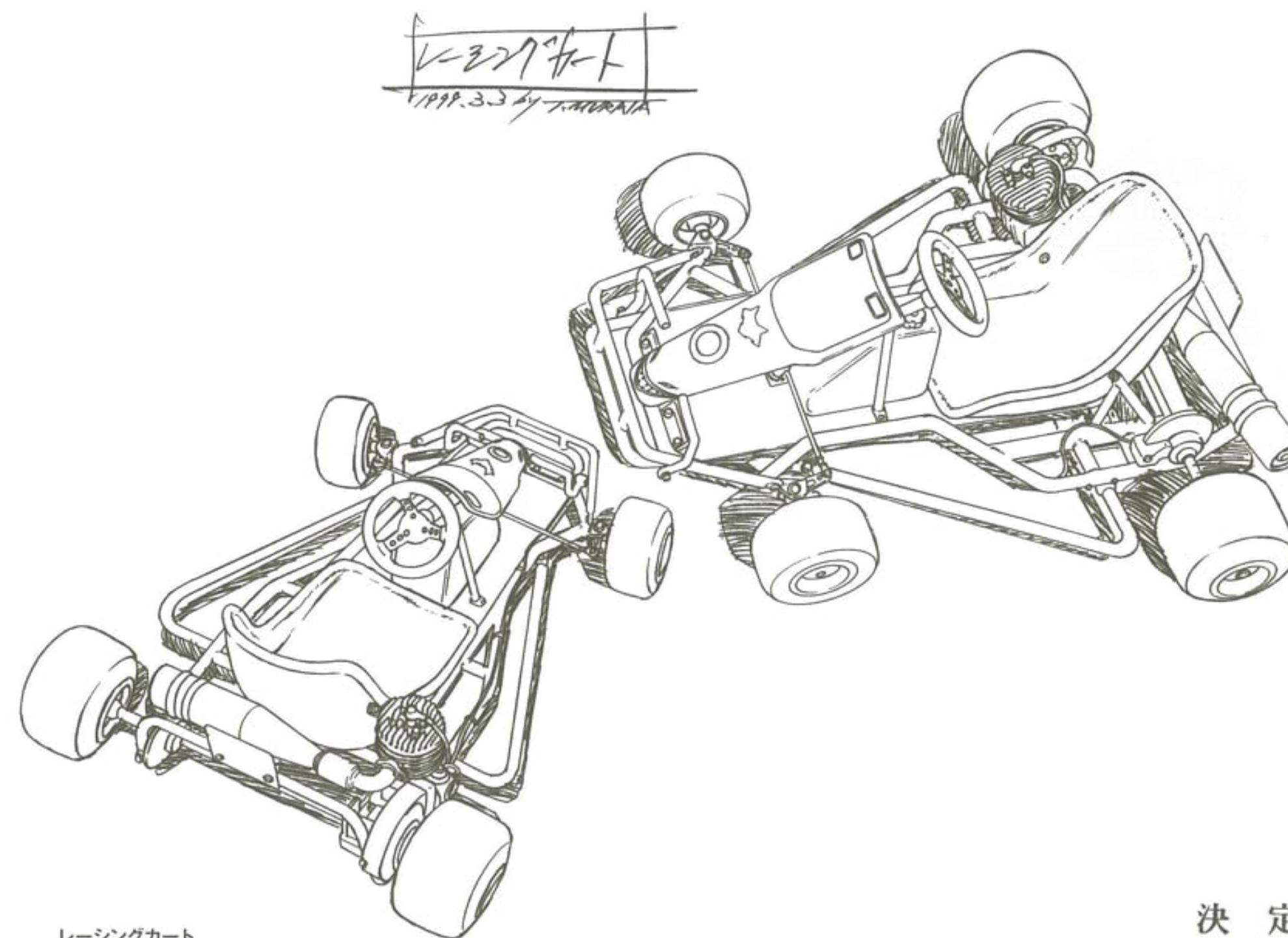
ライト割れ

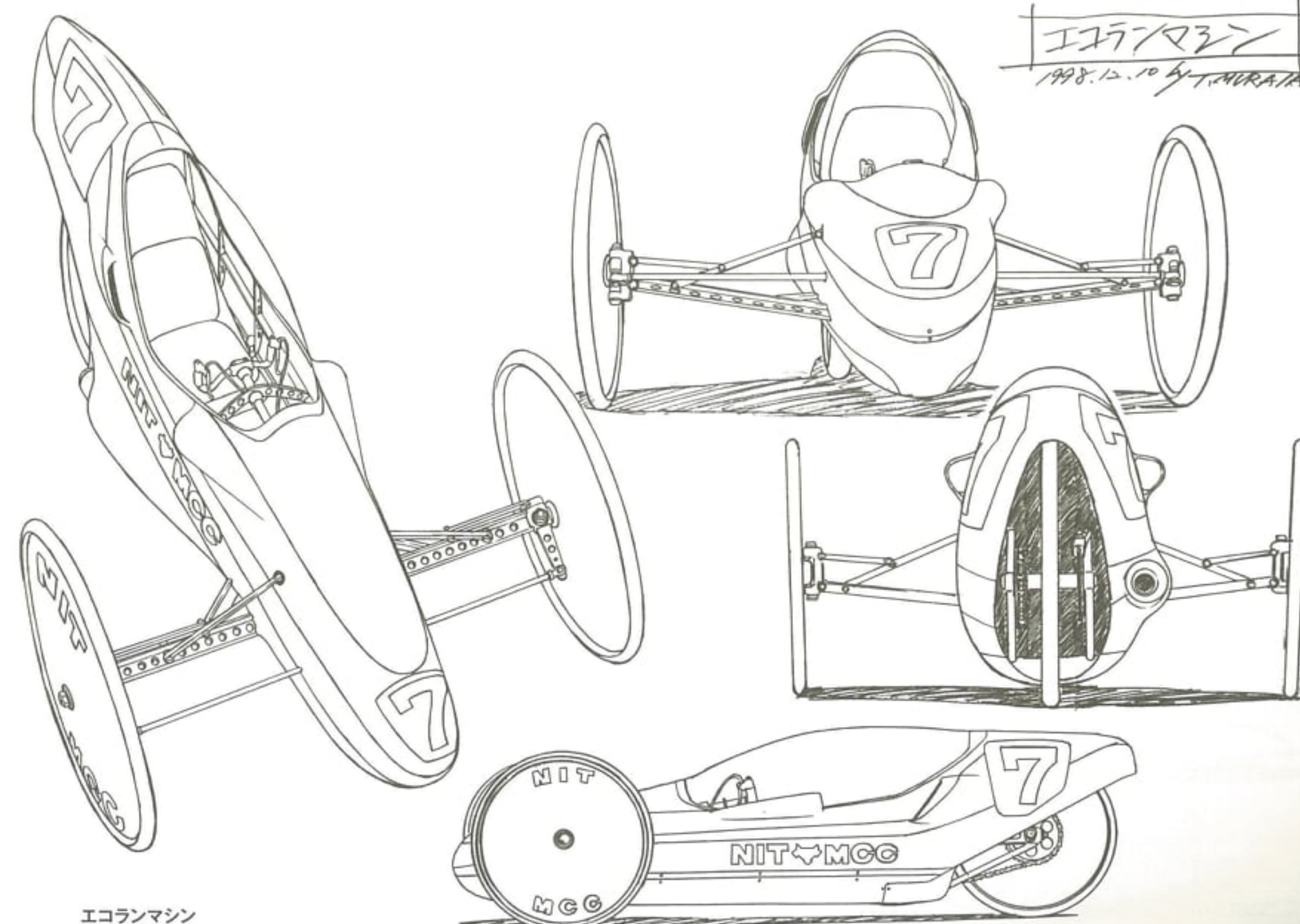
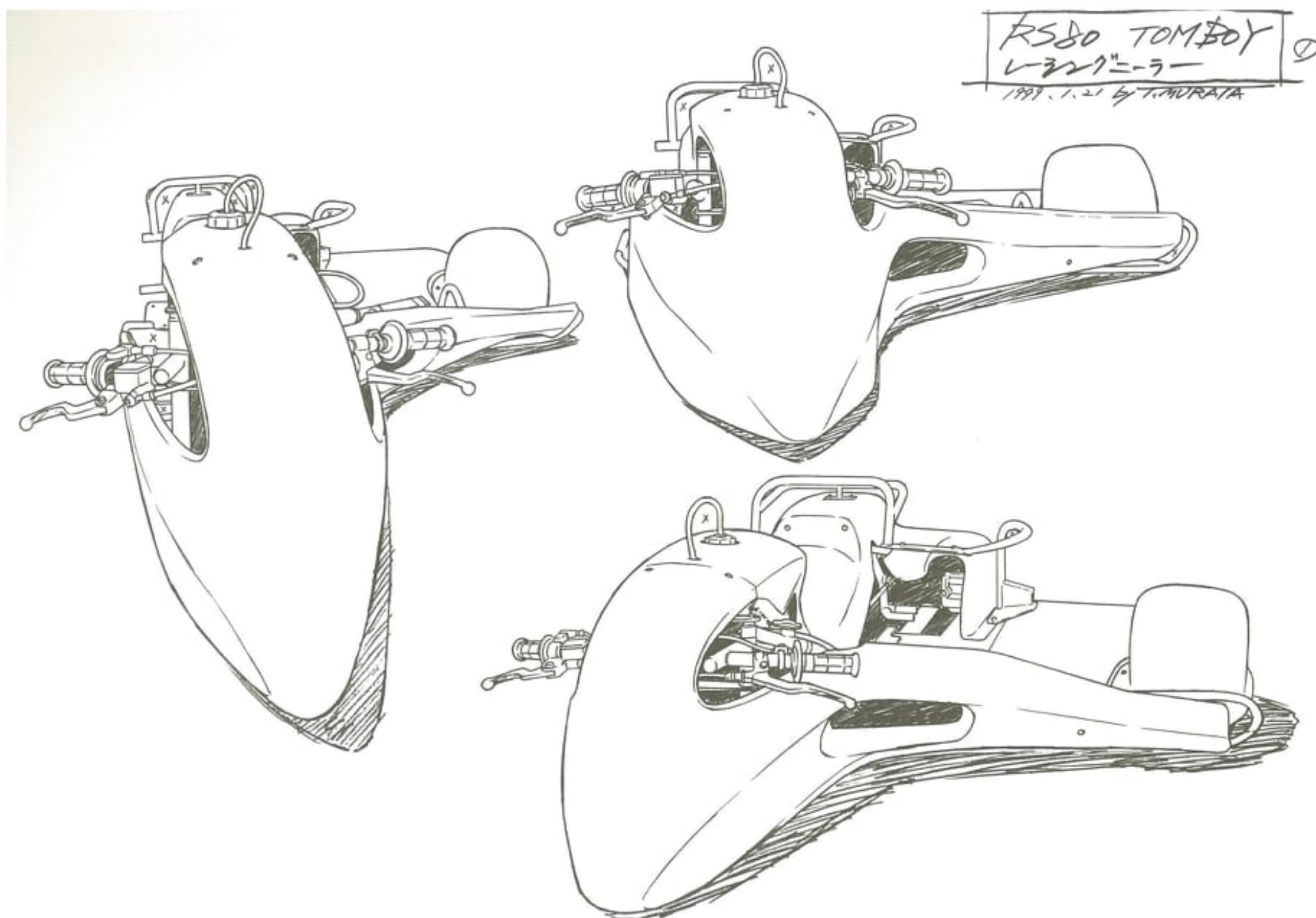
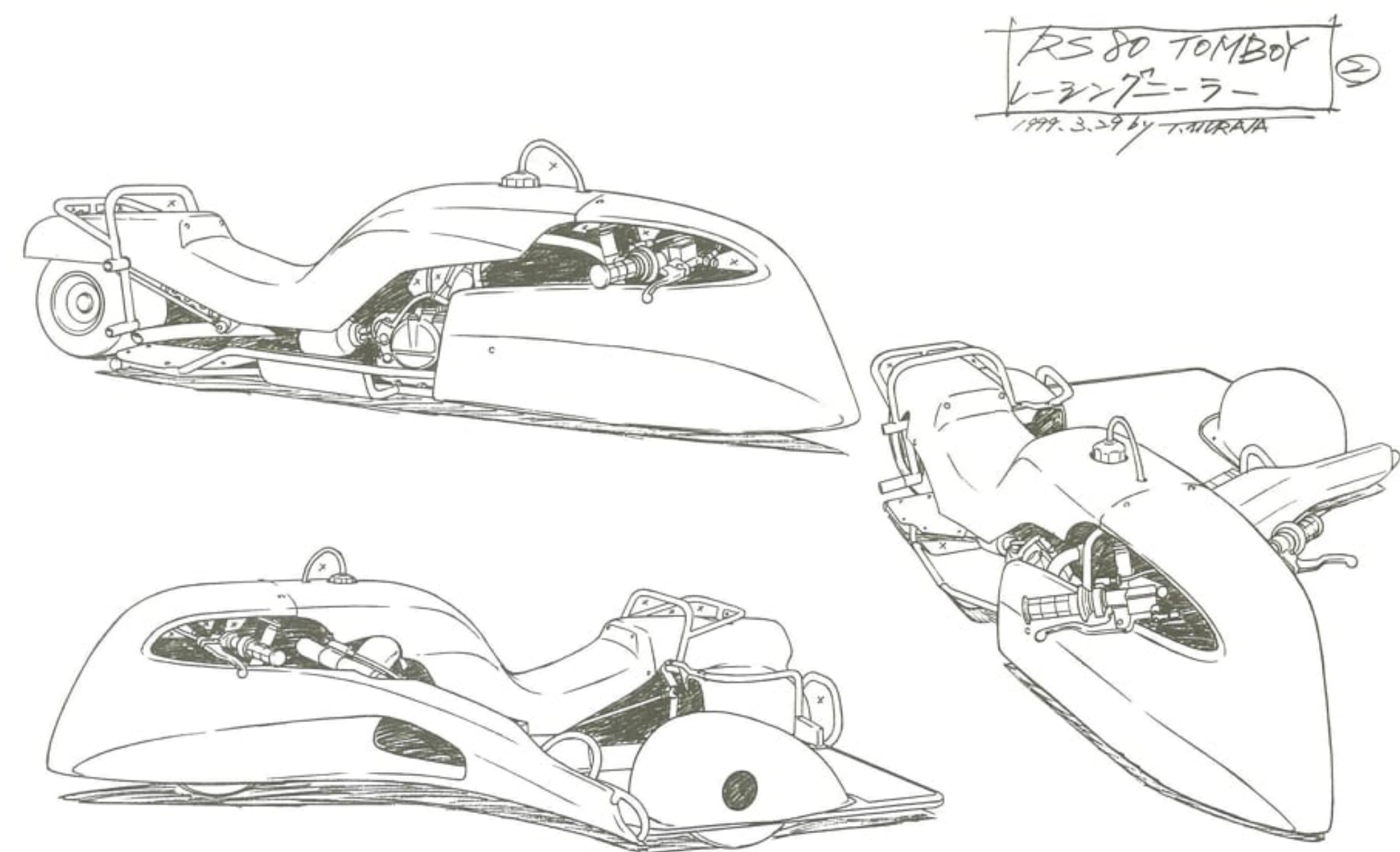
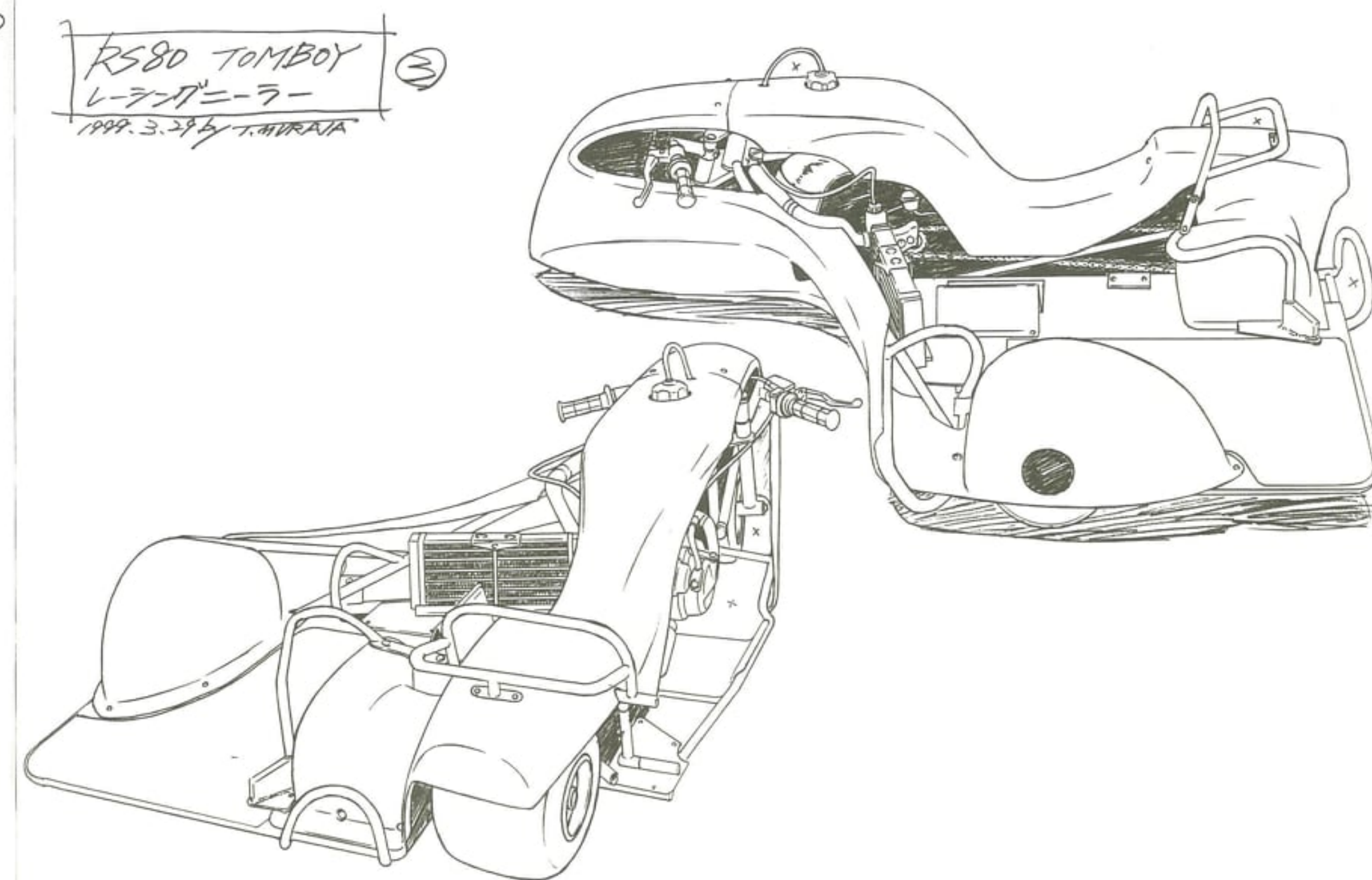
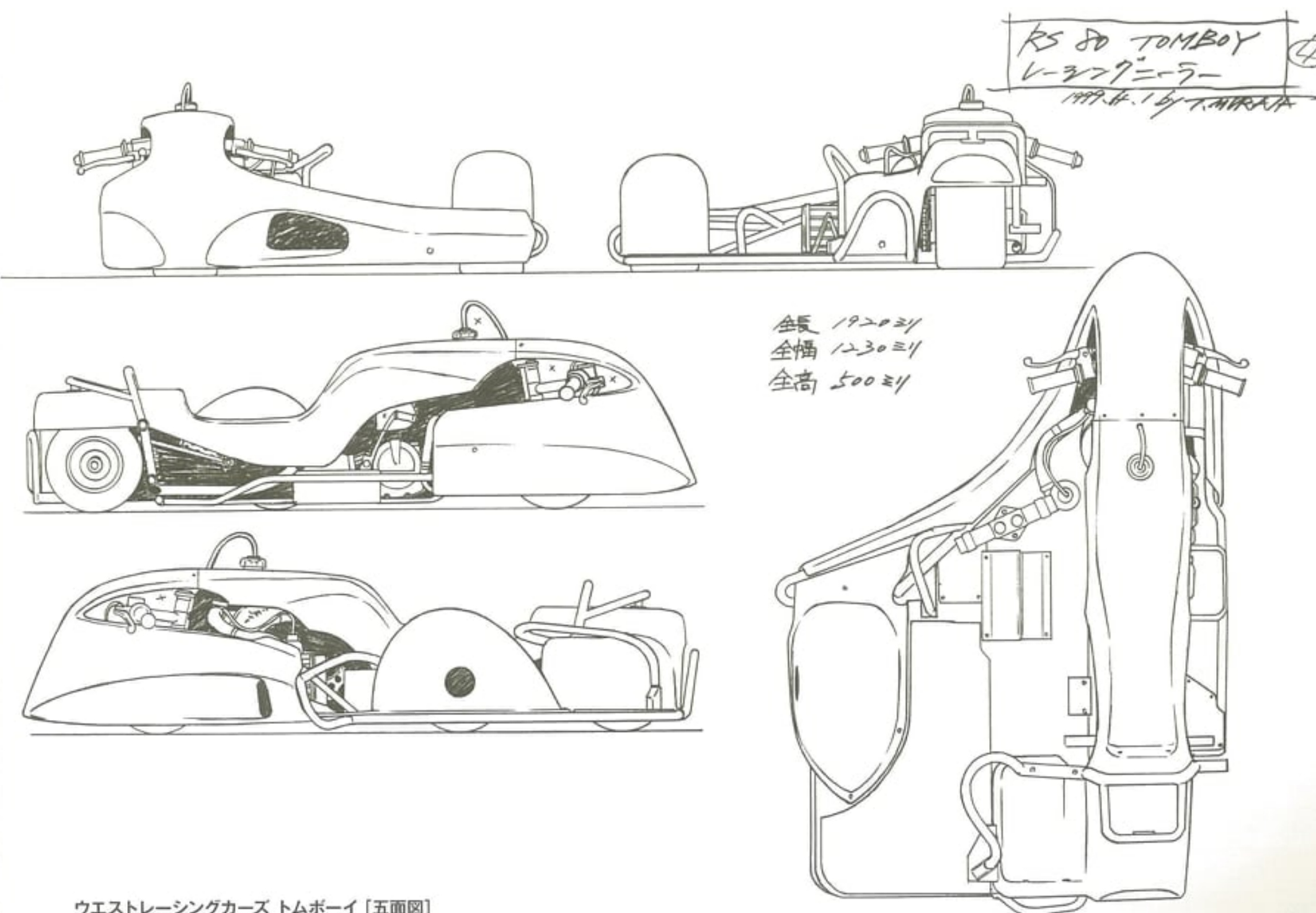
ウインカー無し

日産 ダットサン210

DATSUN 210 ②

2004.10.20

日産 ダットサン210 [コクピット]

日産 ダットサン210 [内装]

フォード フォーカスRSWRC

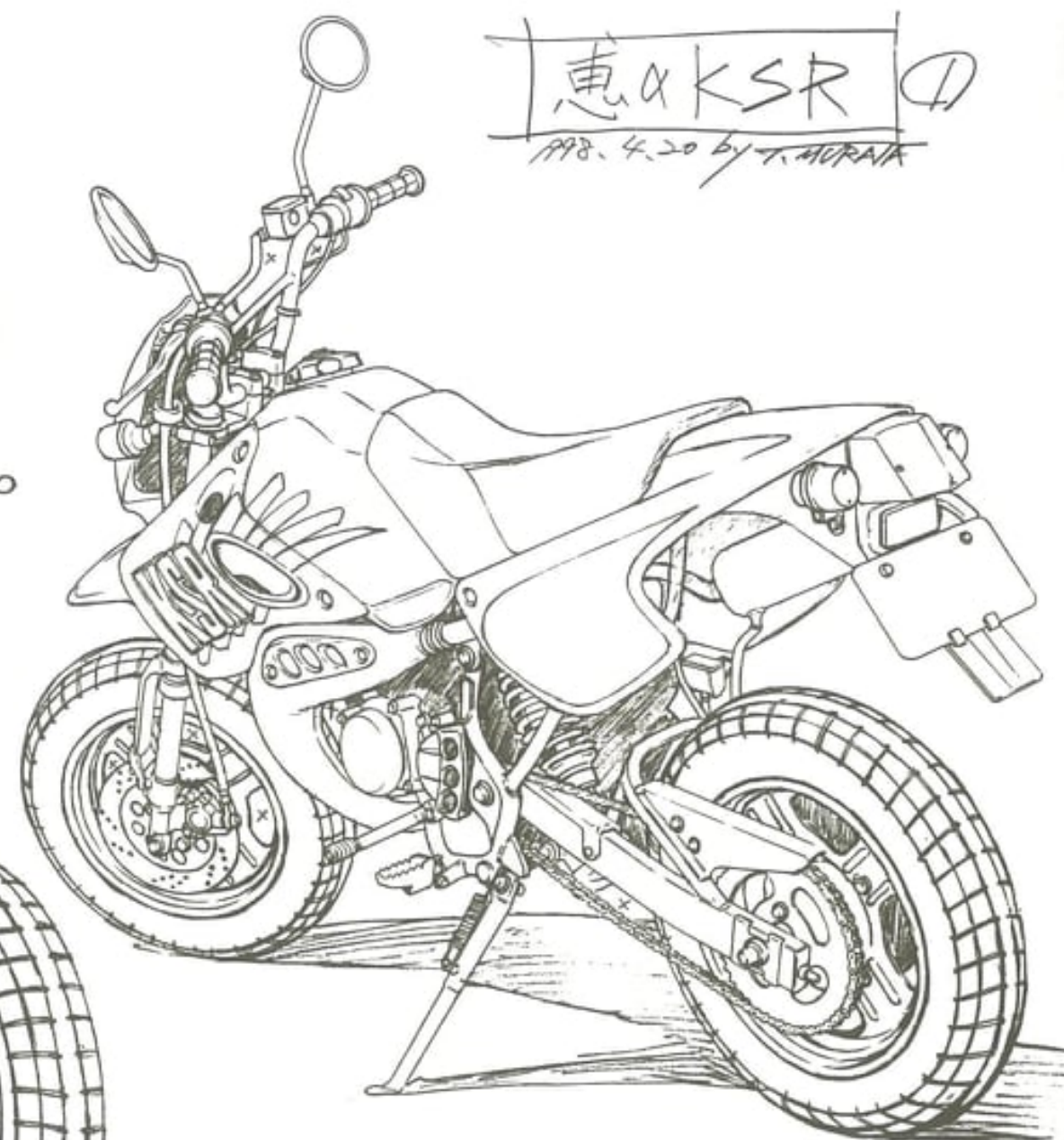
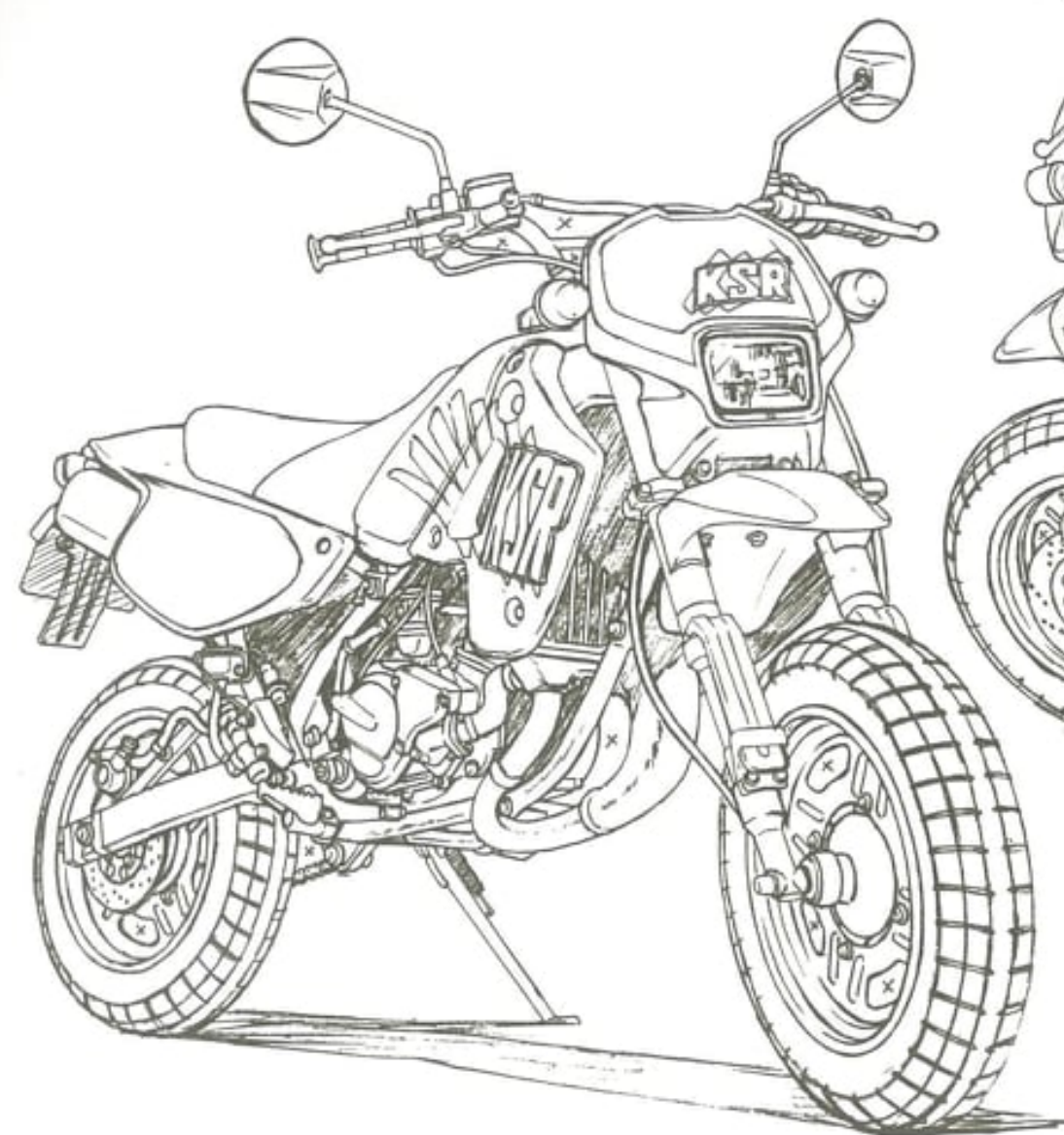
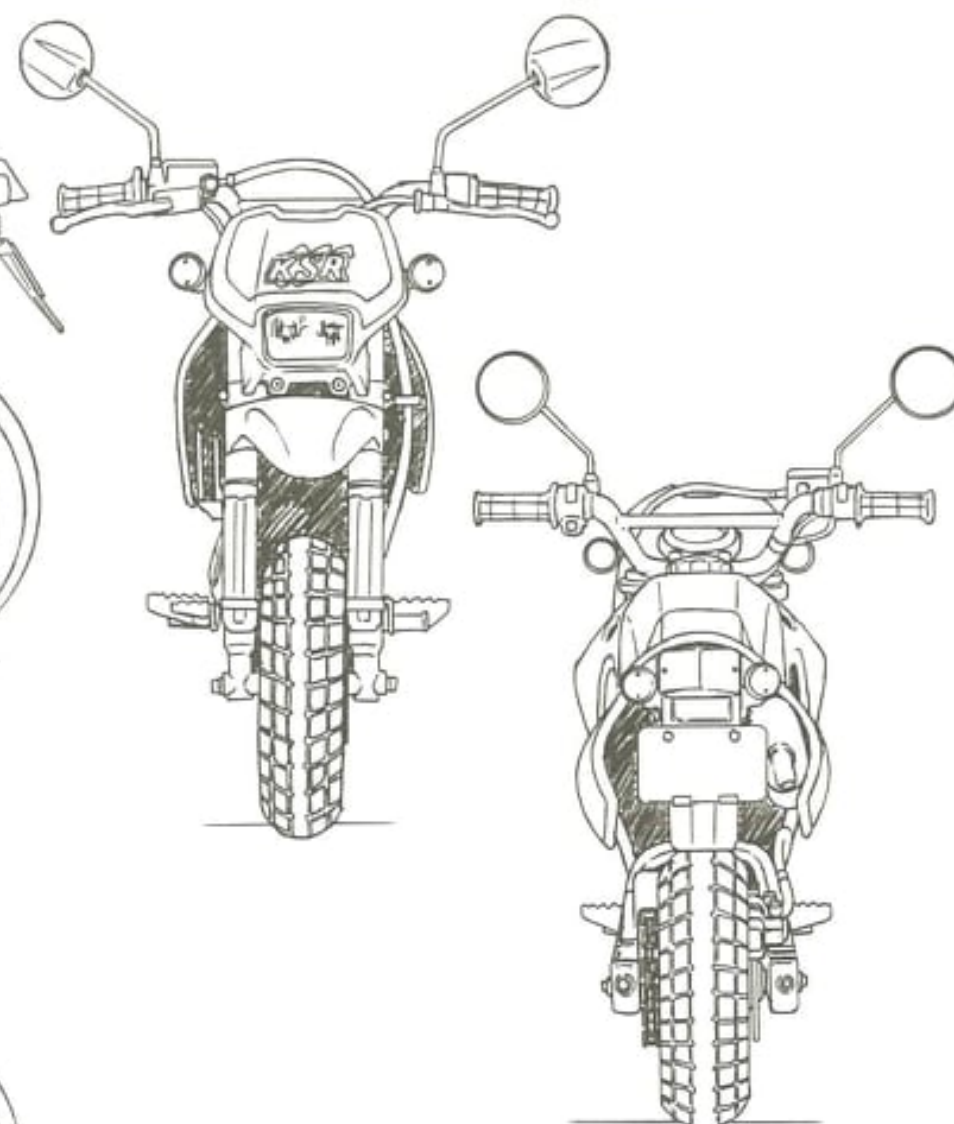
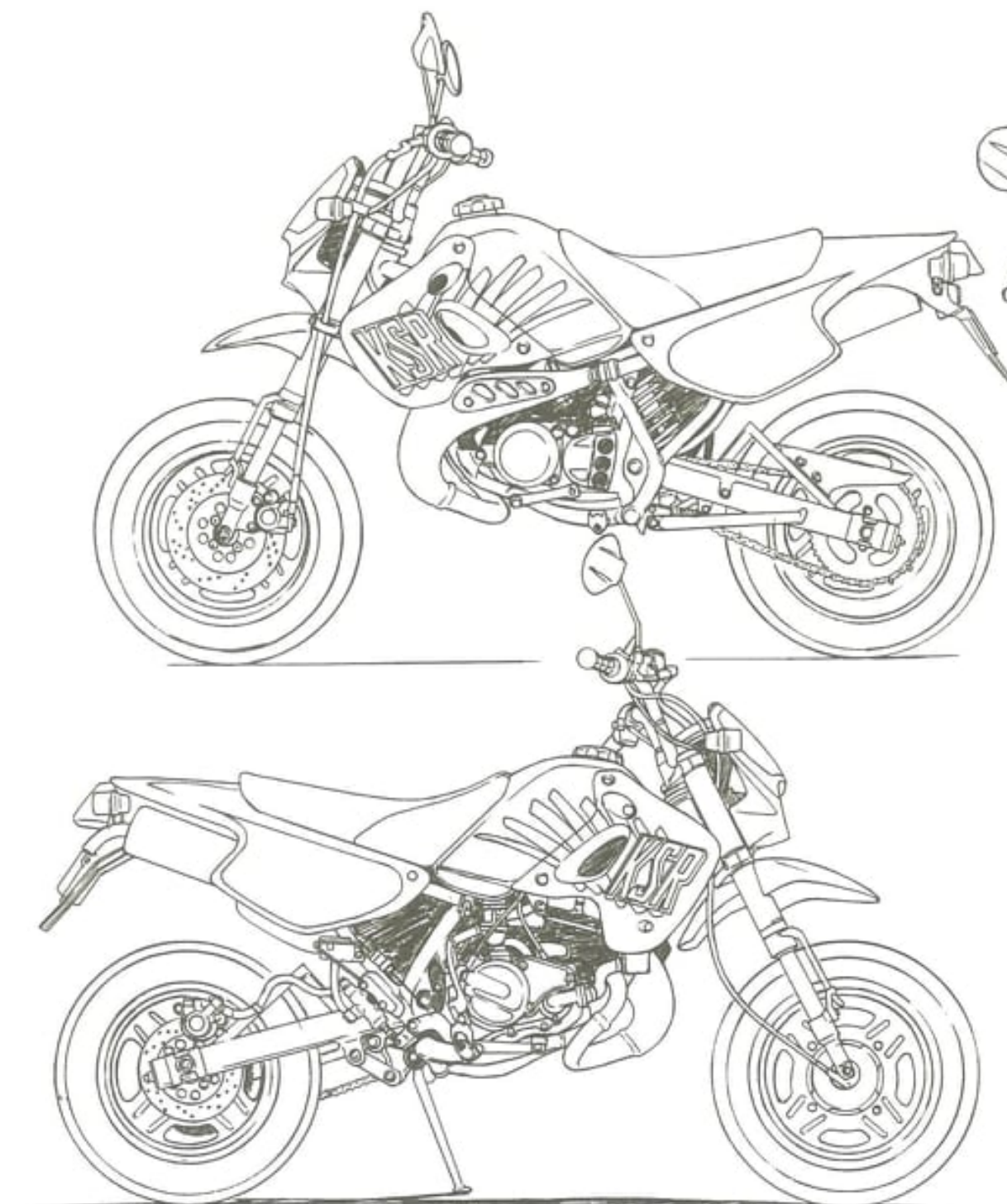
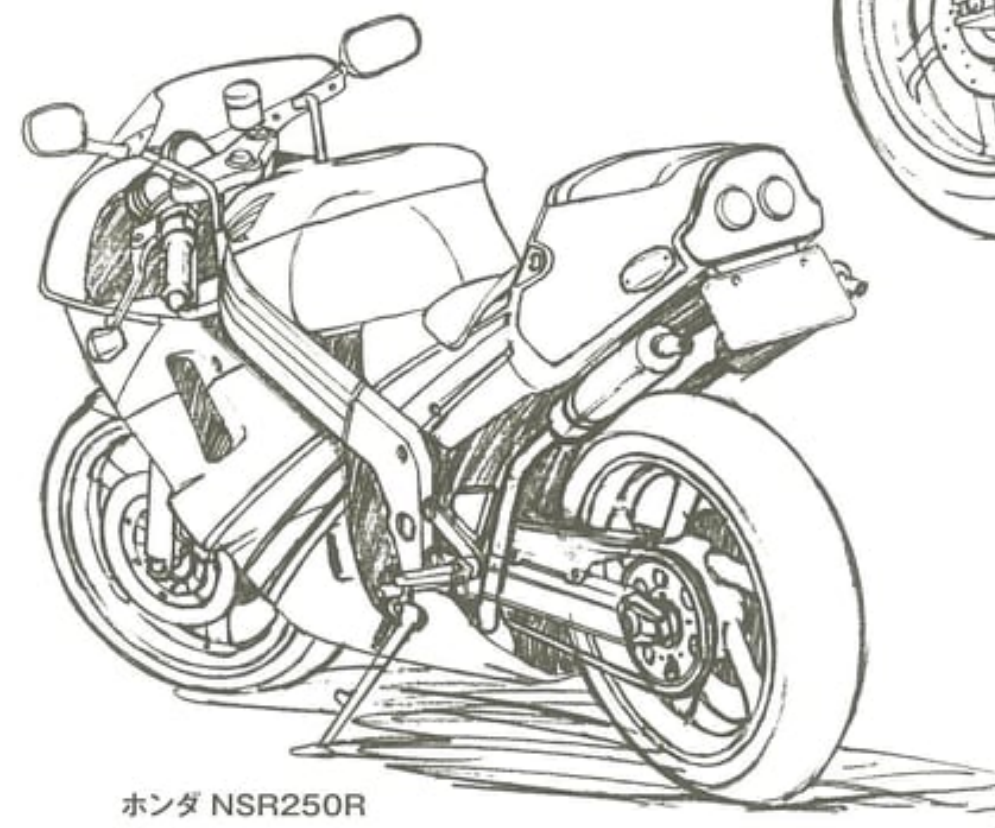
フォード フォーカスRSWRC［コクピット］

レーシングカート
1998.3.3 by T.MURATA

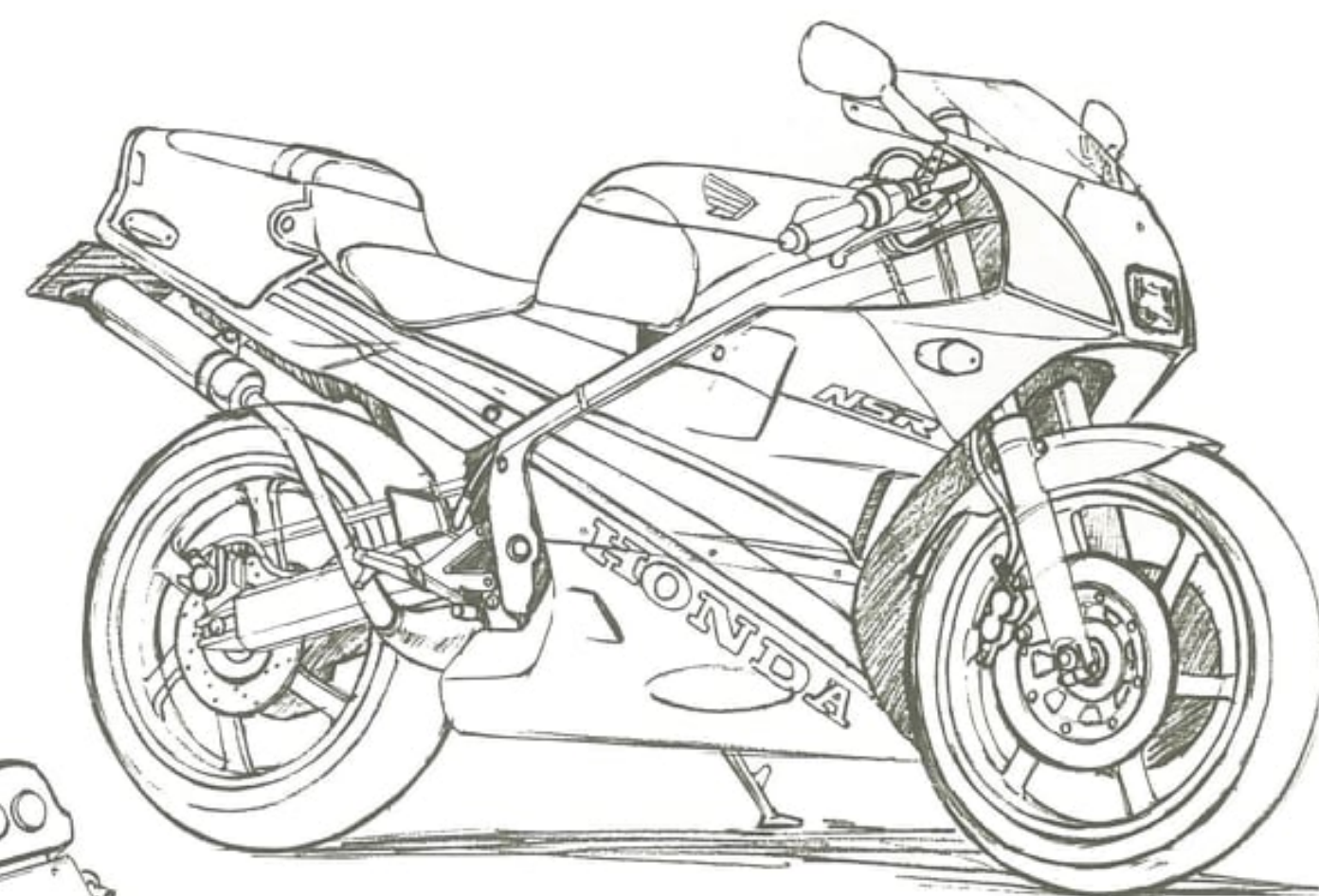
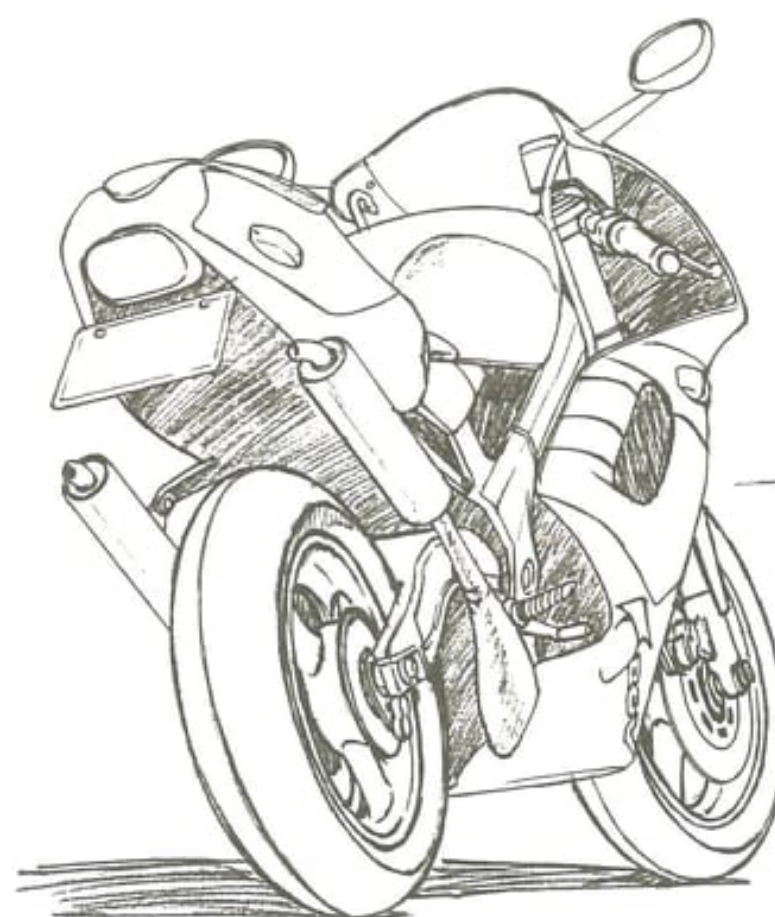
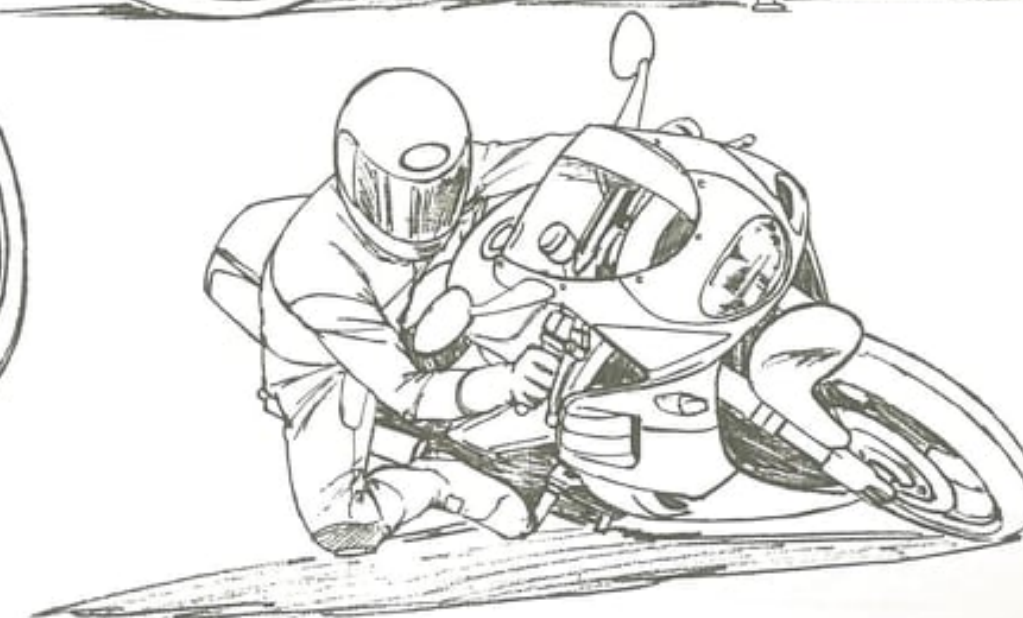
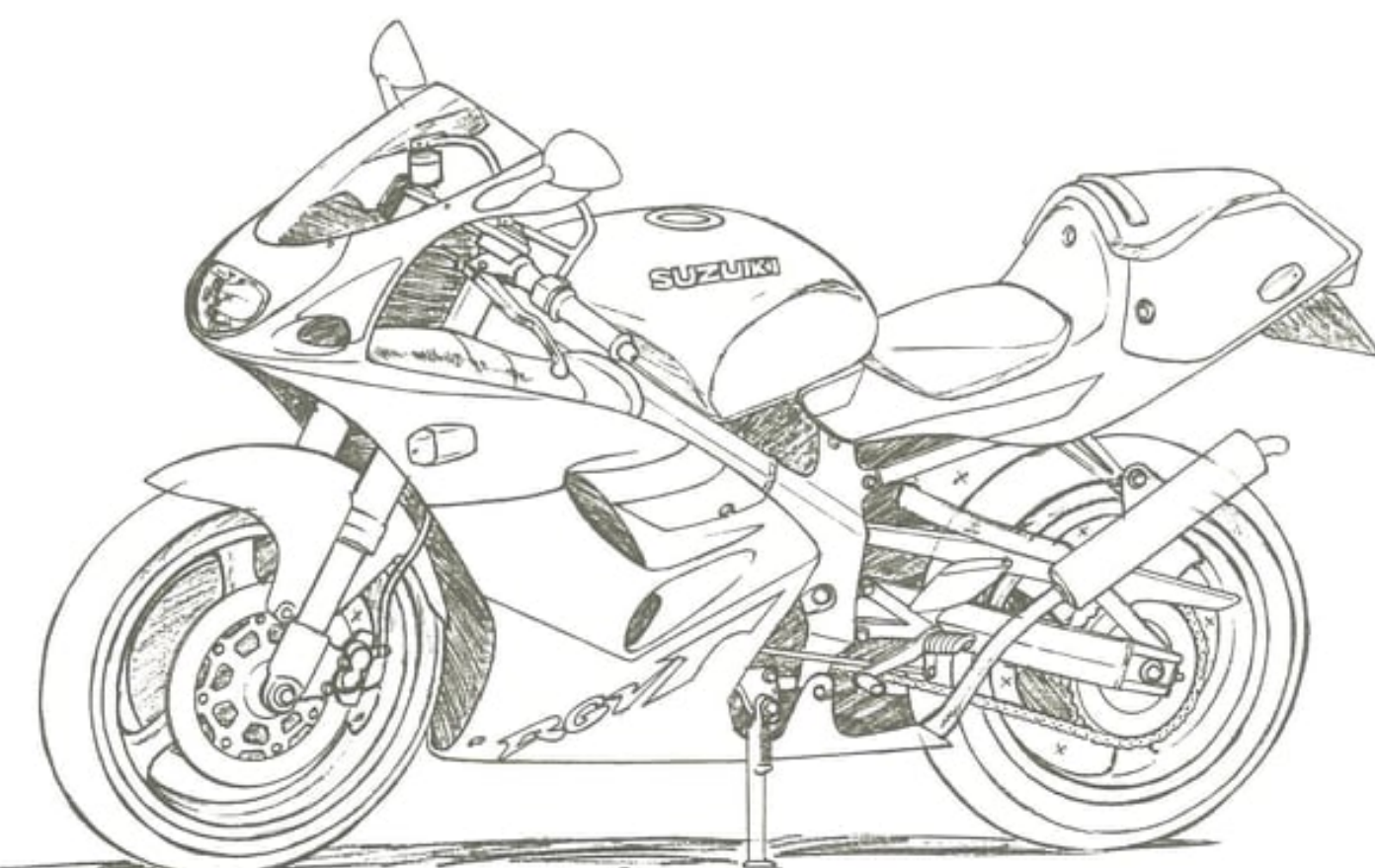
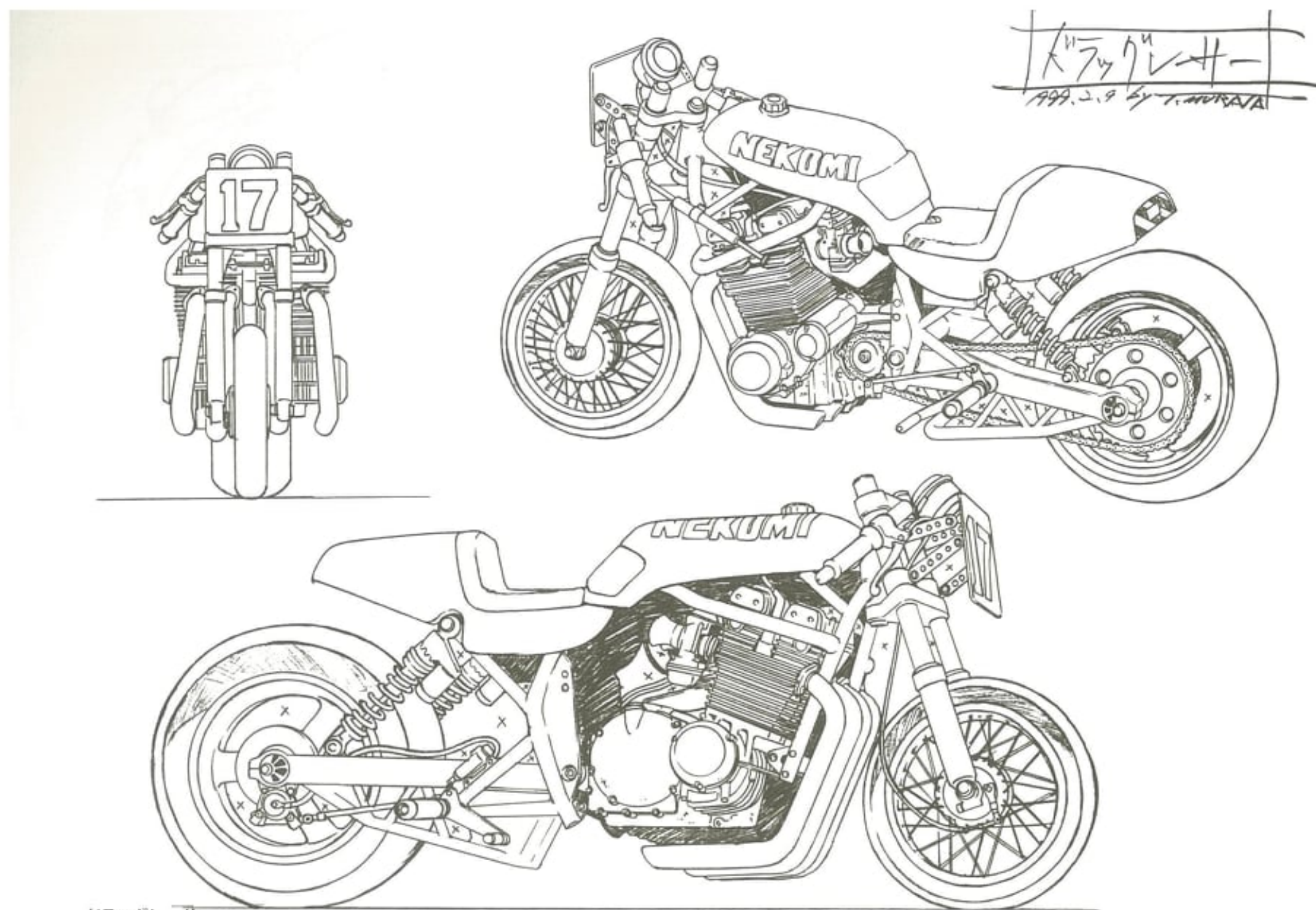
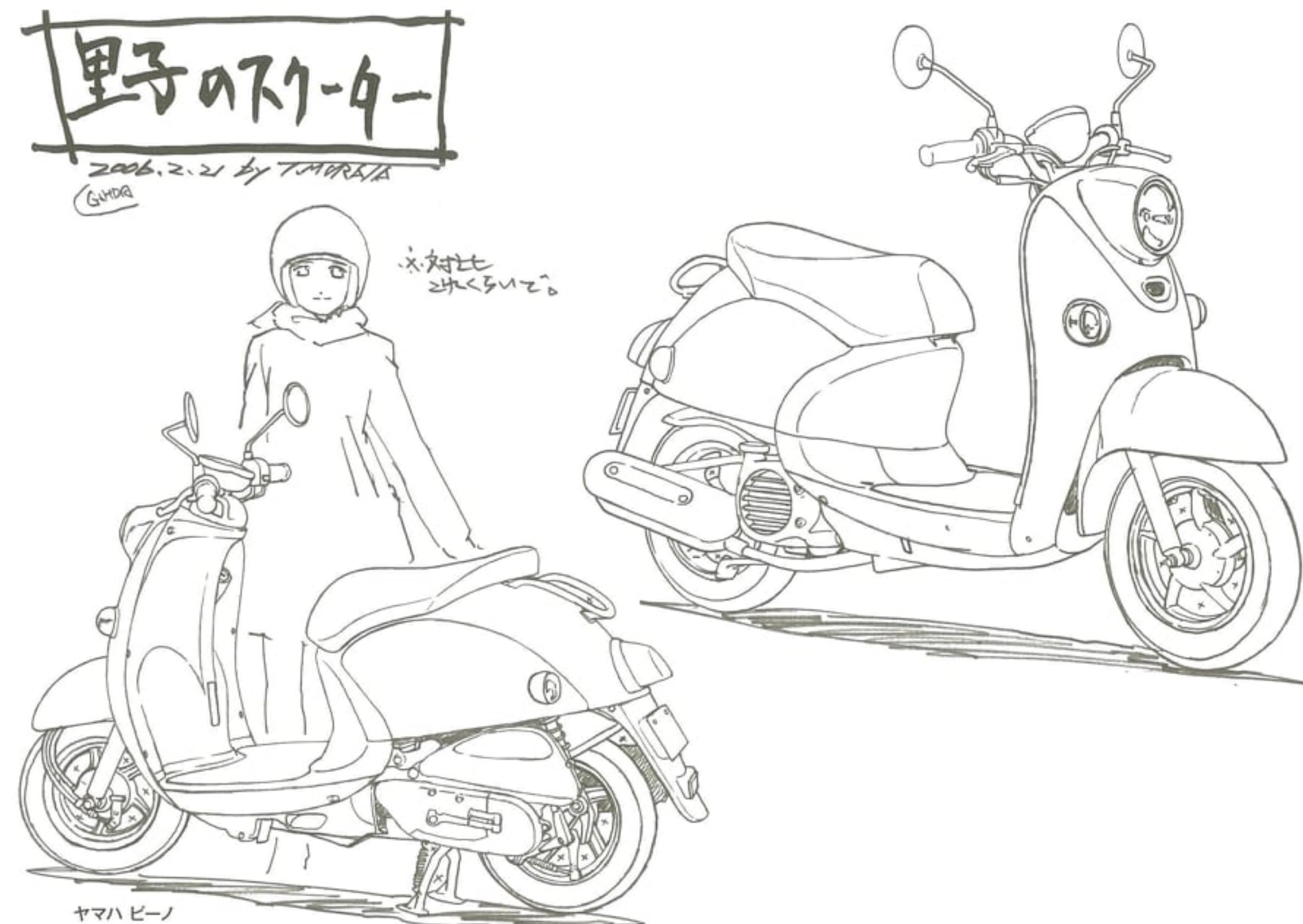
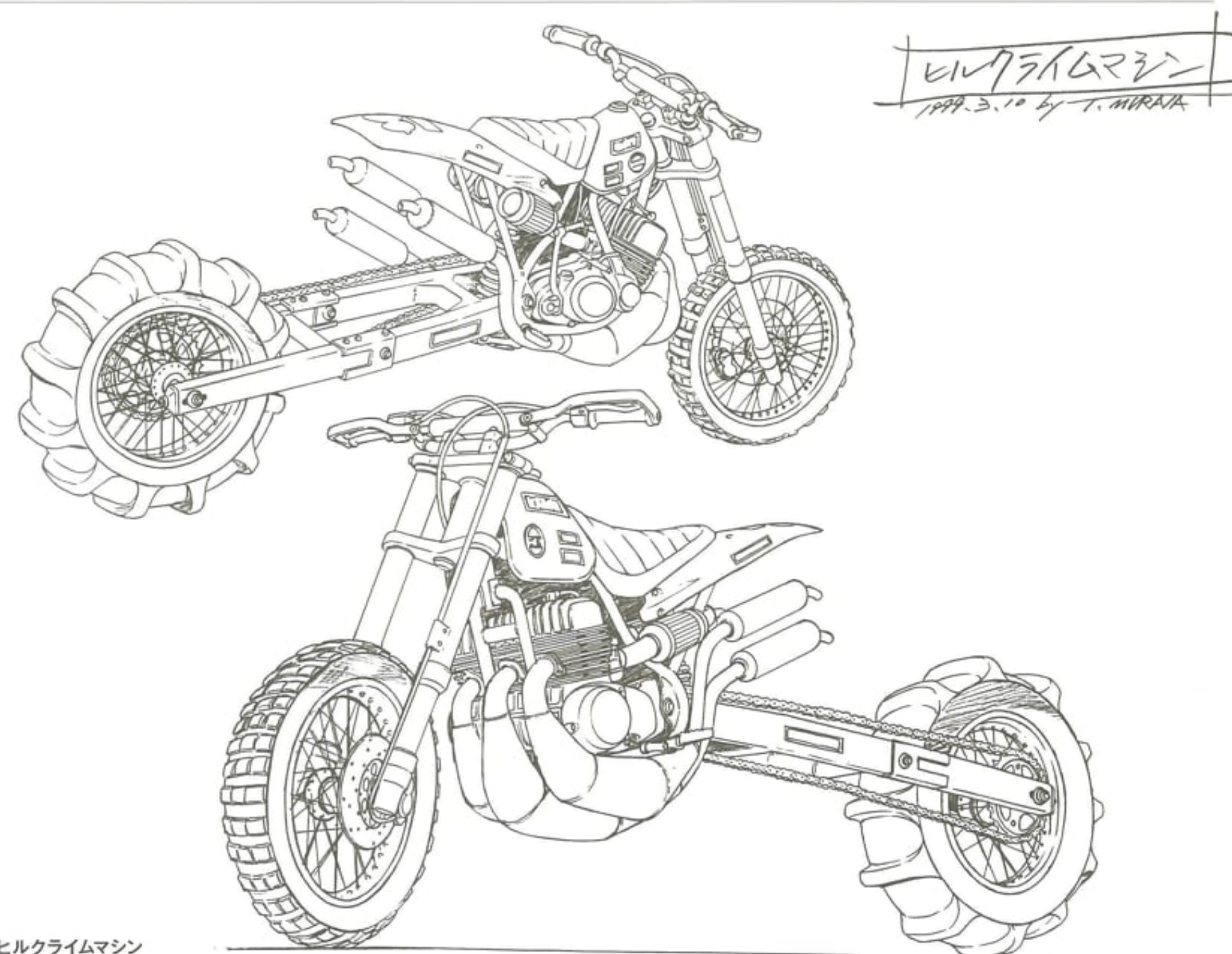
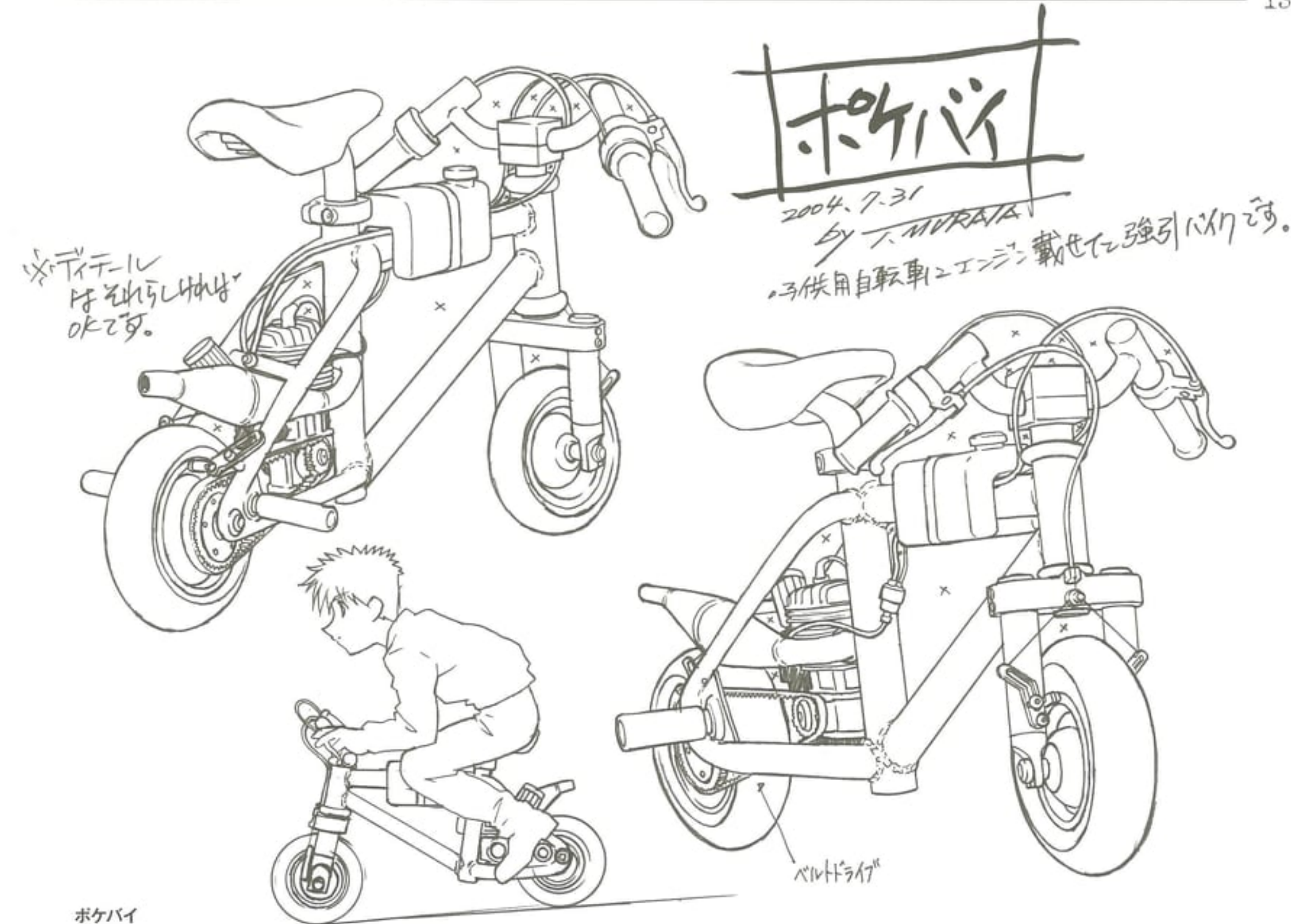
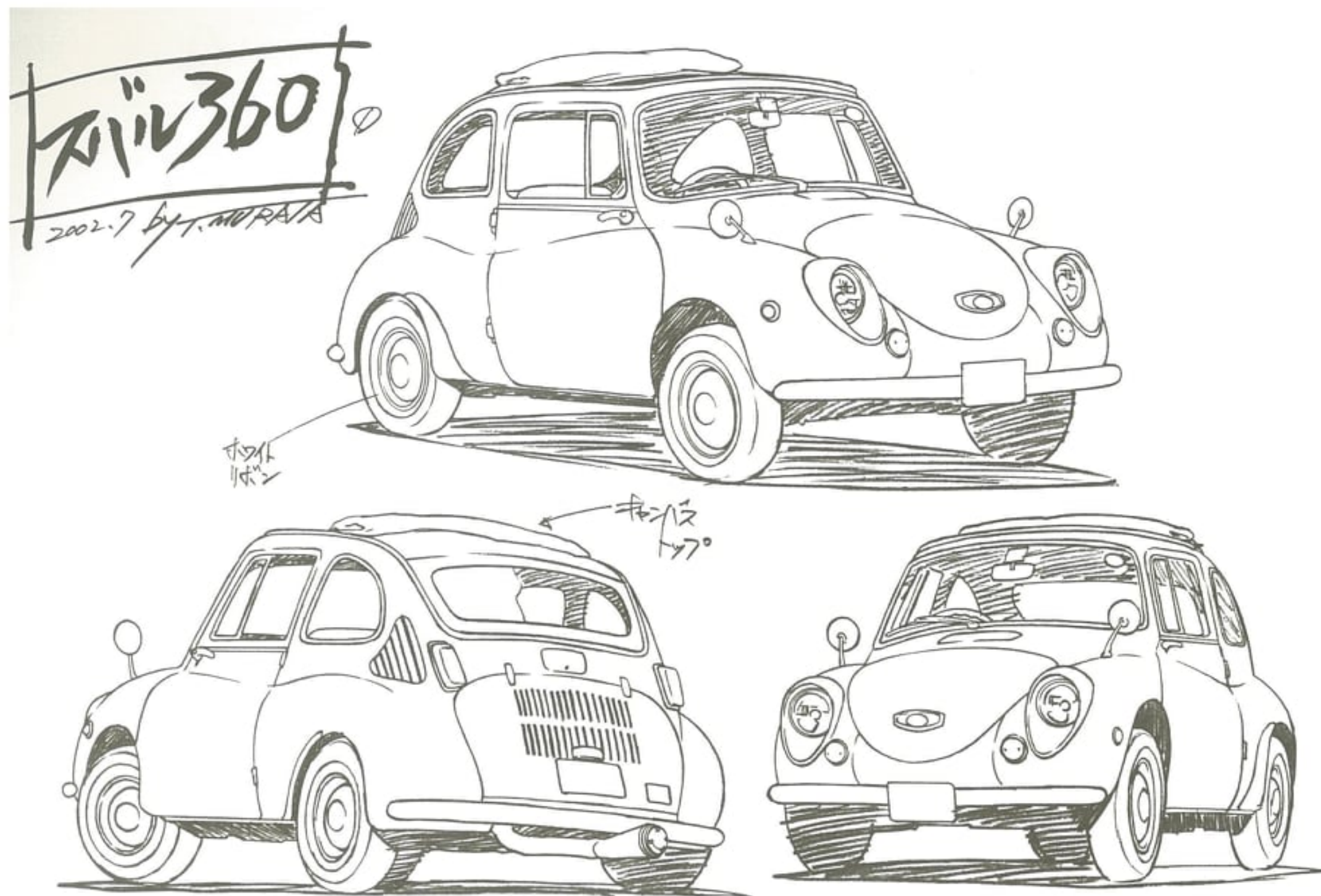
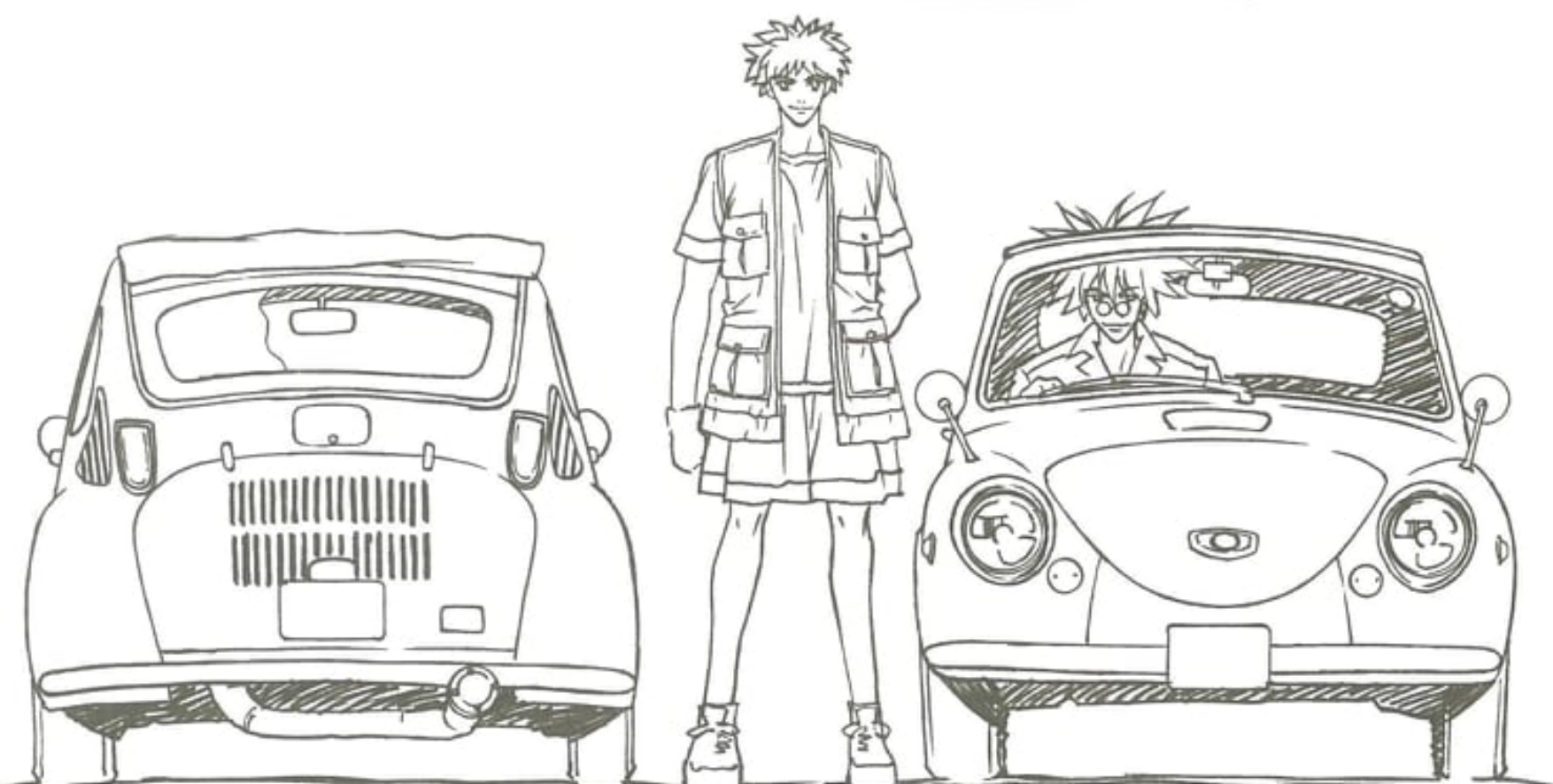
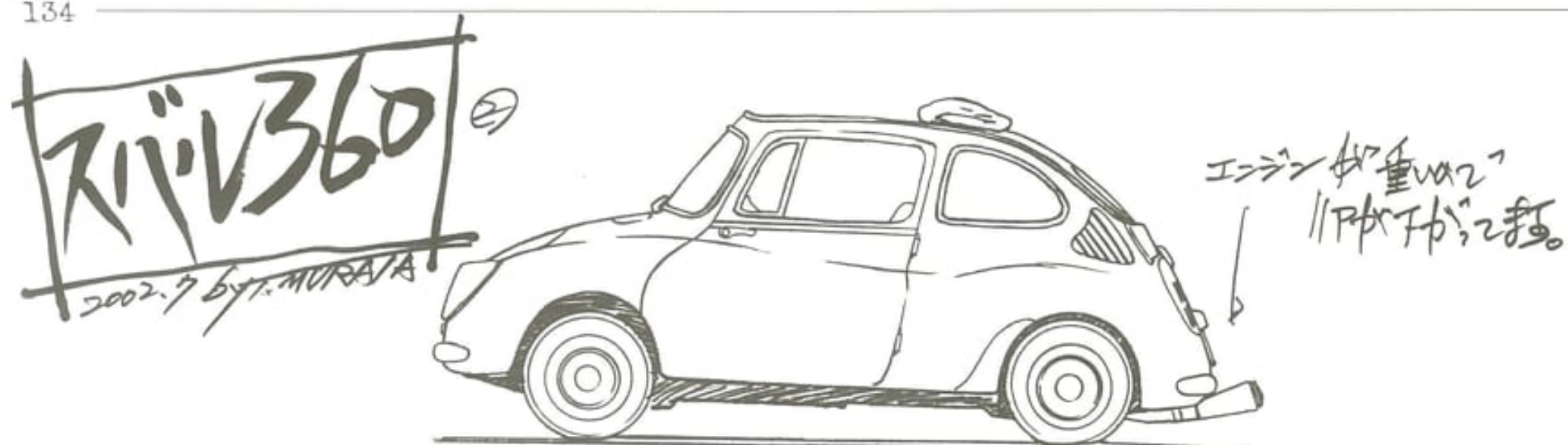
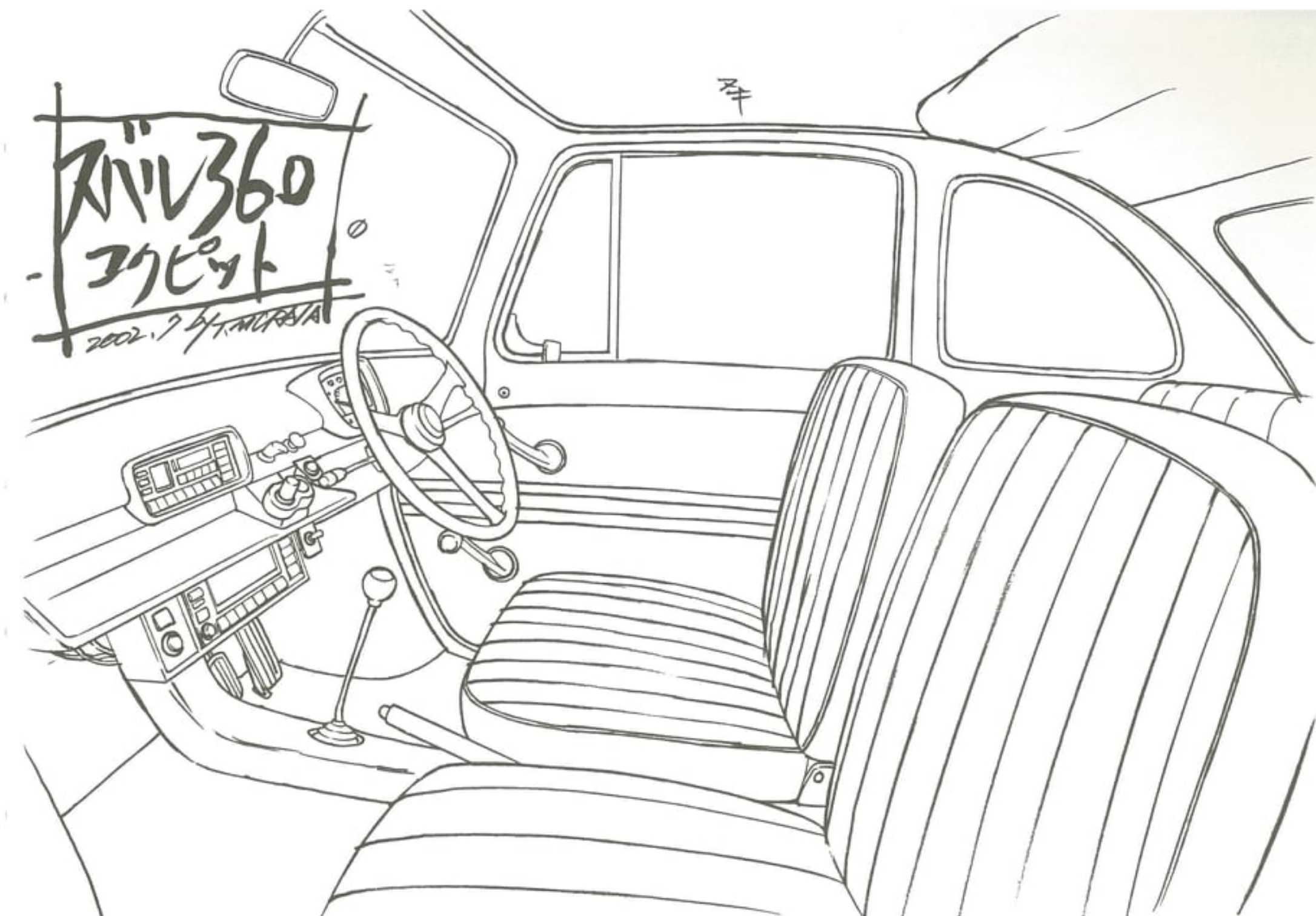
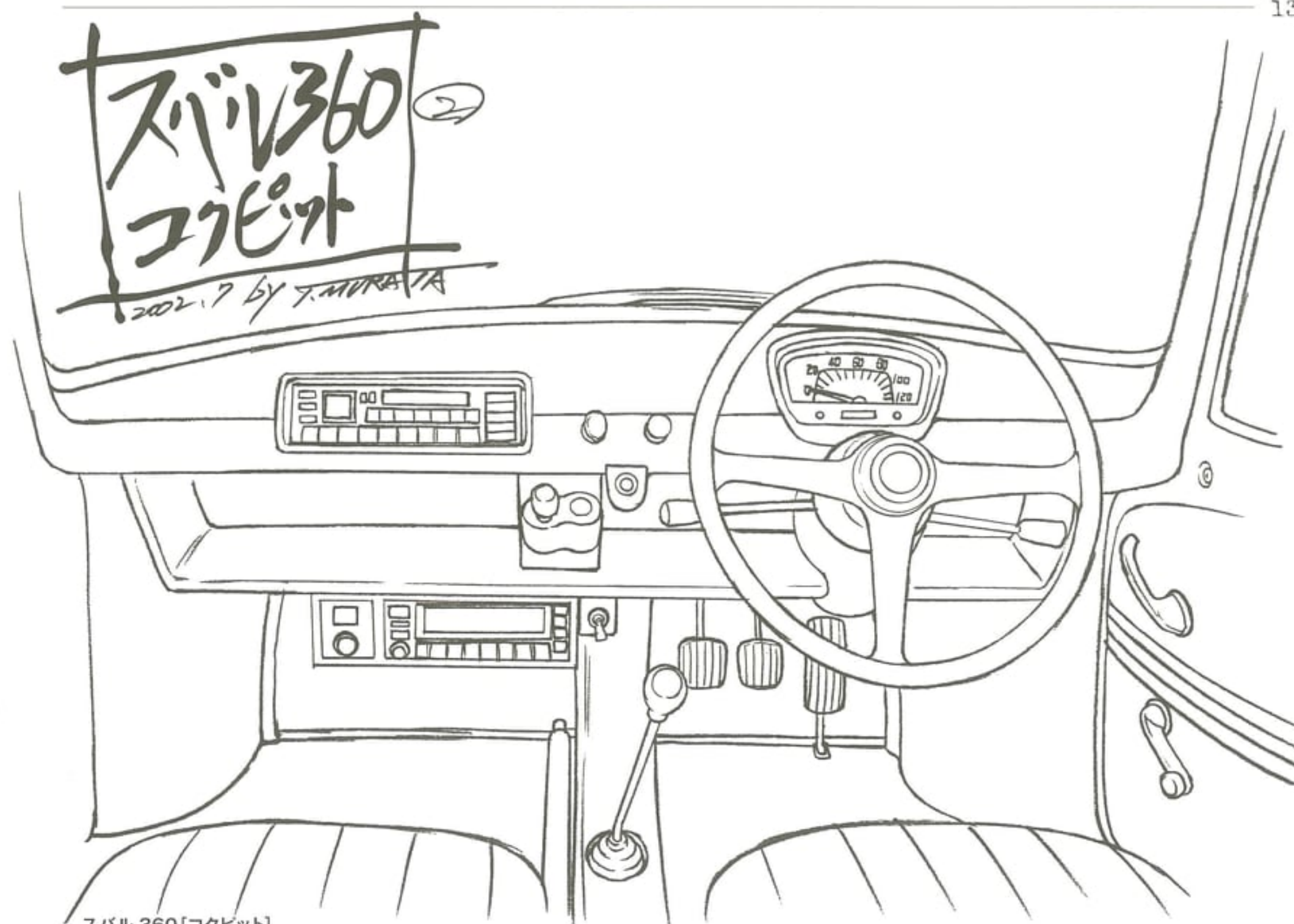
レーシングカート

エコランマシン
1998.12.10 by T.MURATA

NIT MCC
7

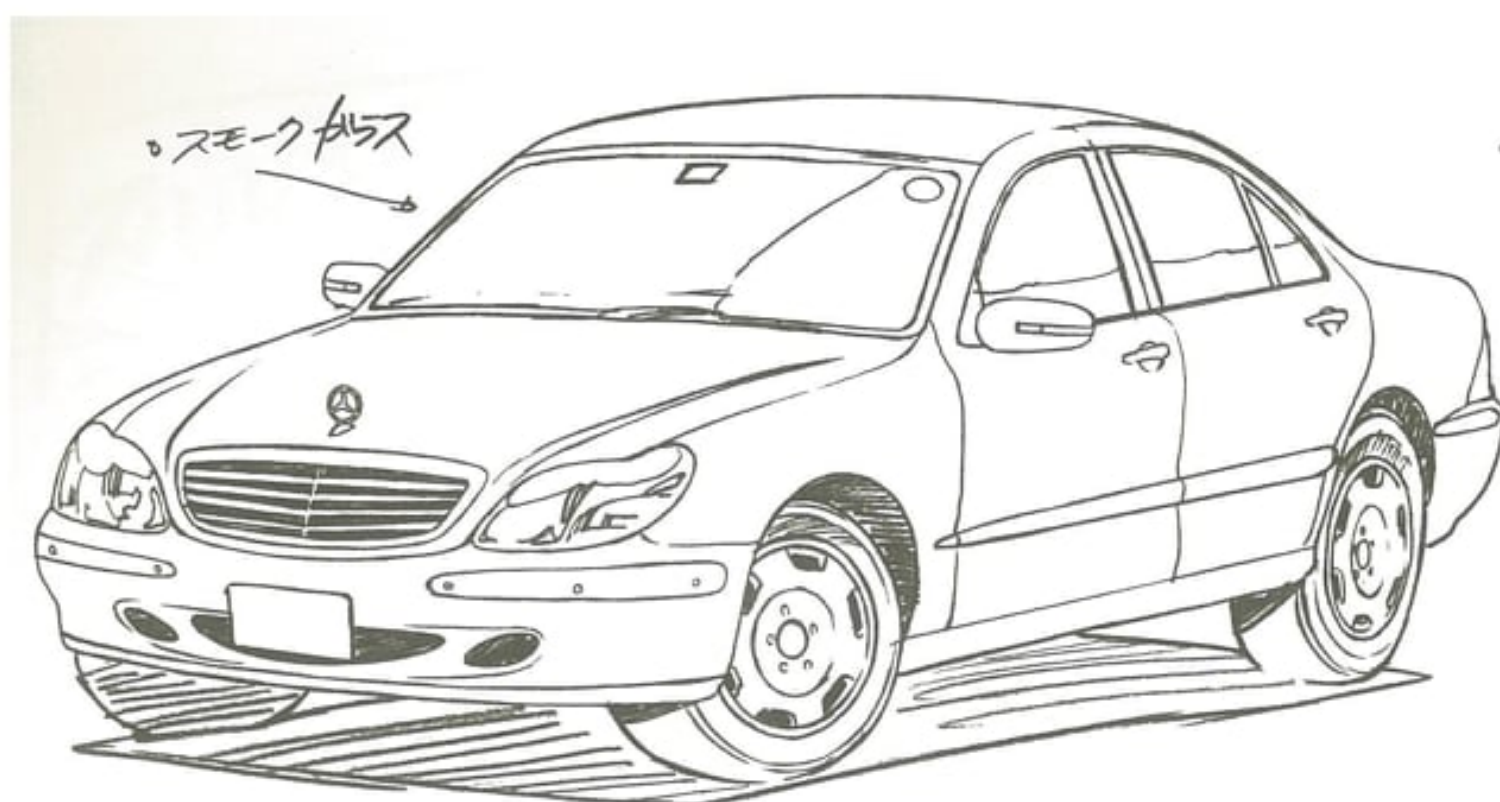
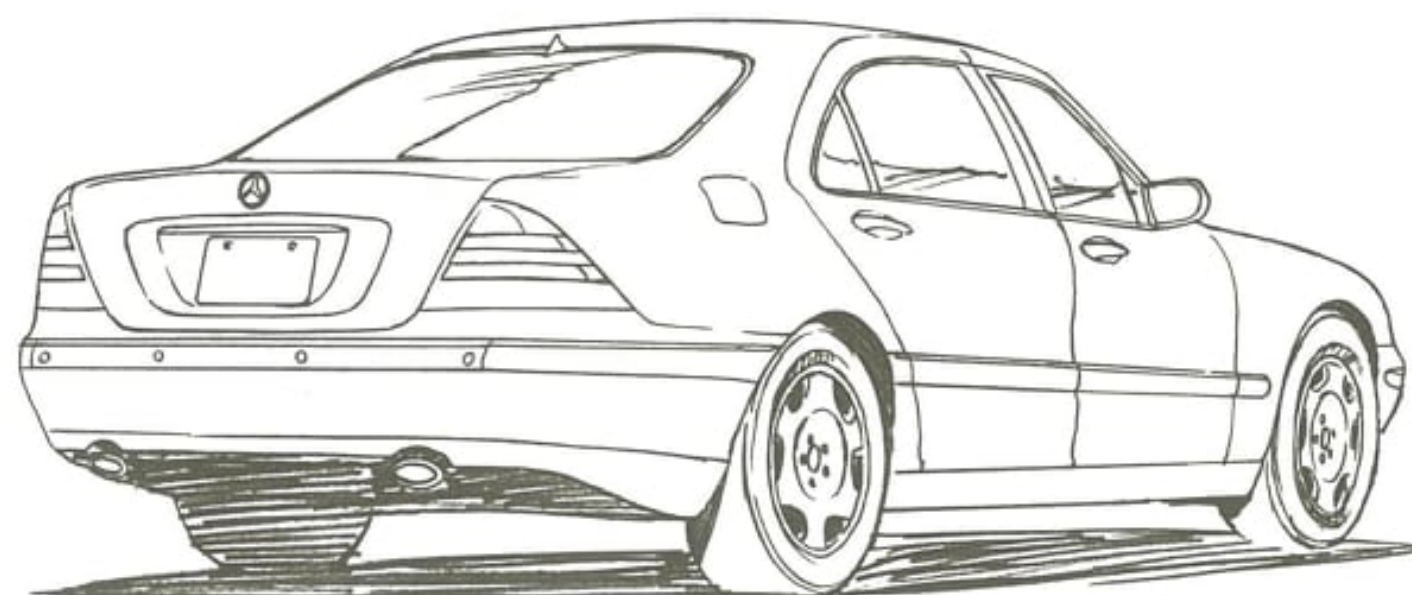
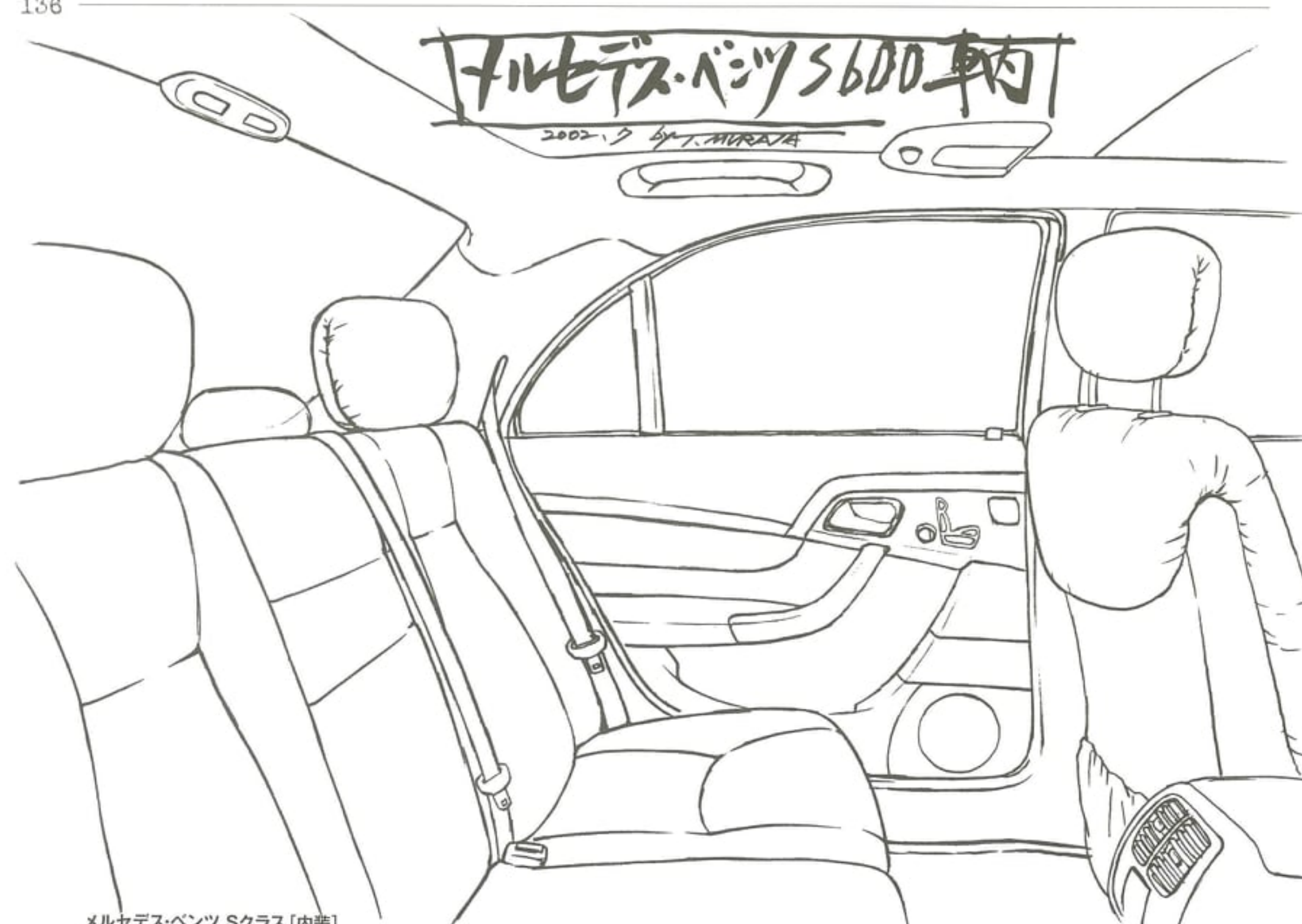
エコランマシン

ウエストレーシングカーズ トムボーイ

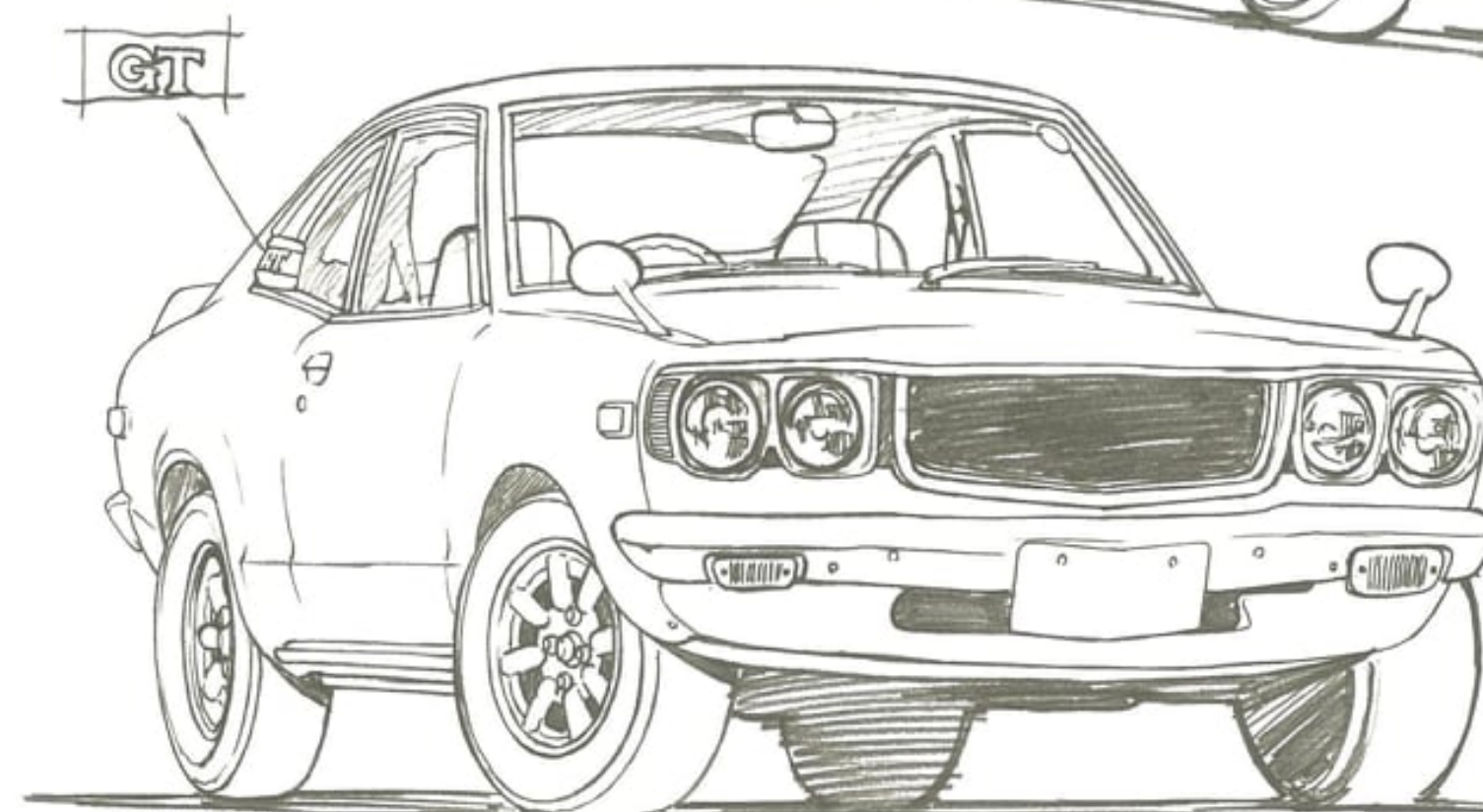
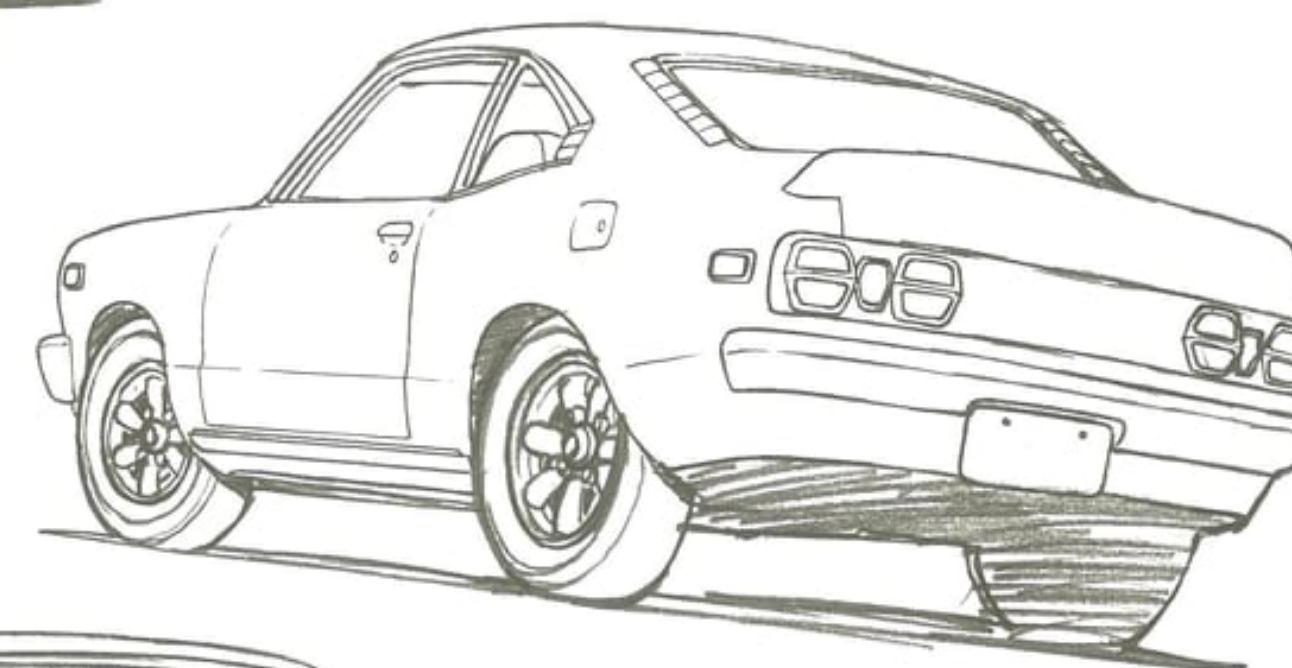
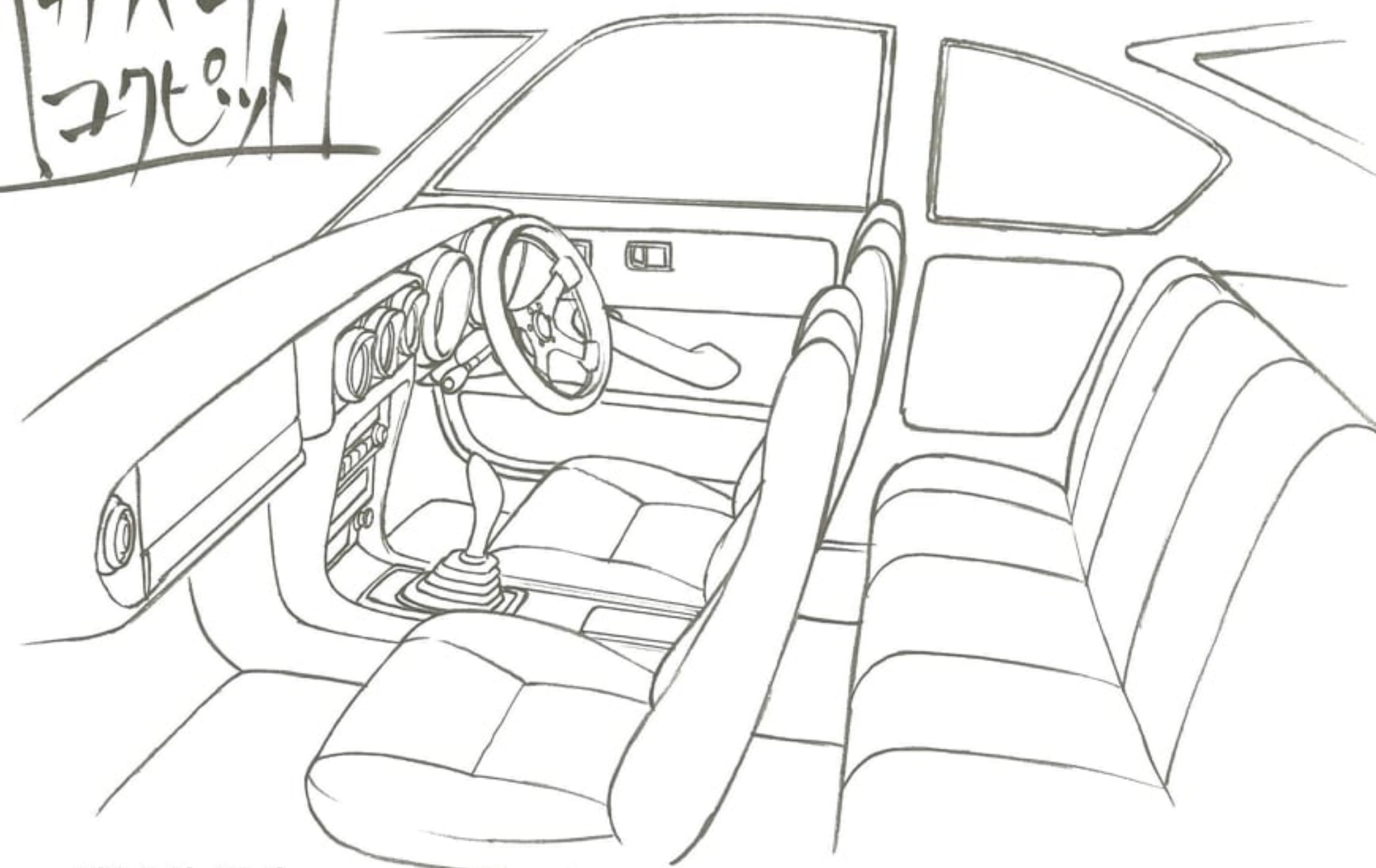
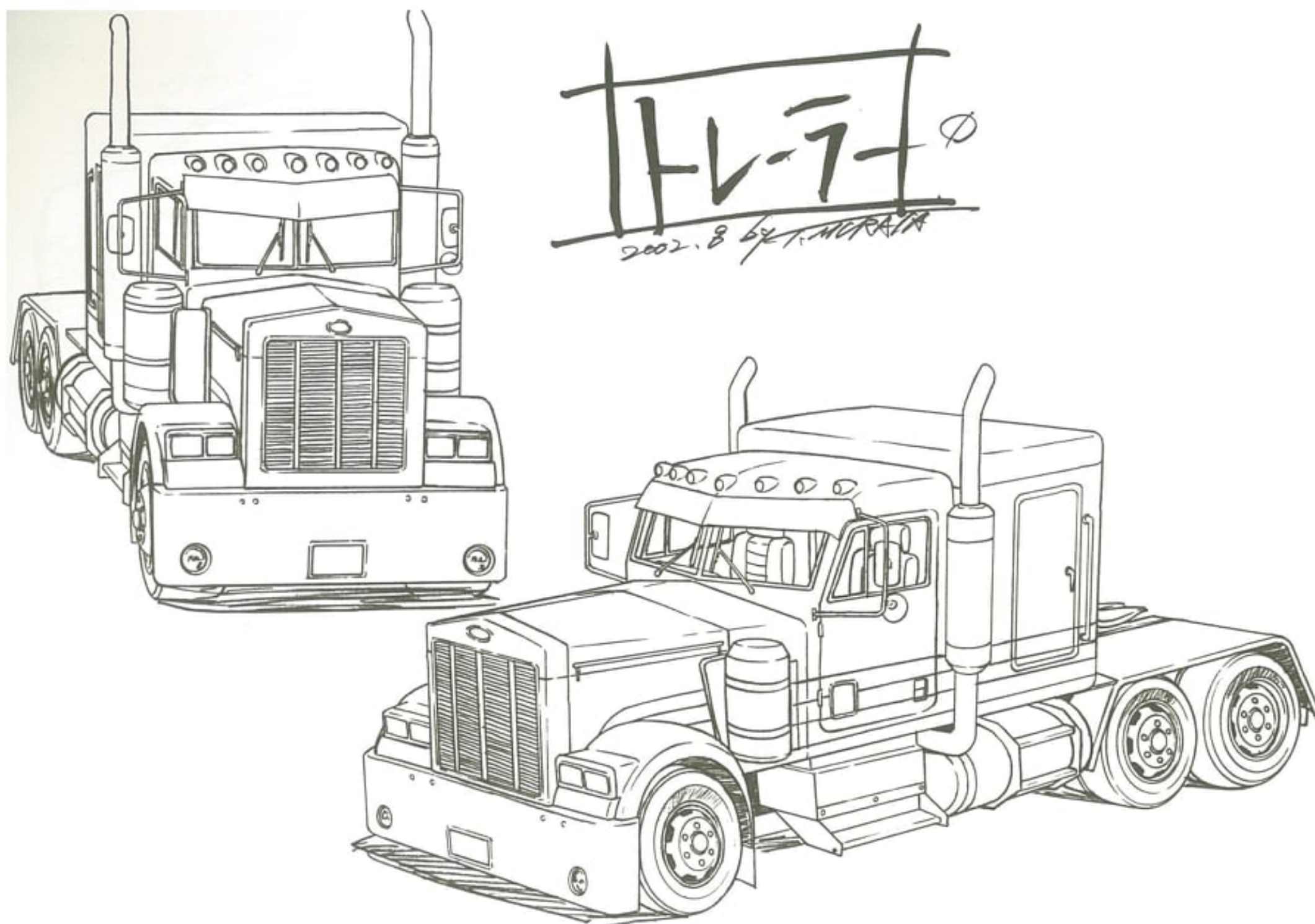
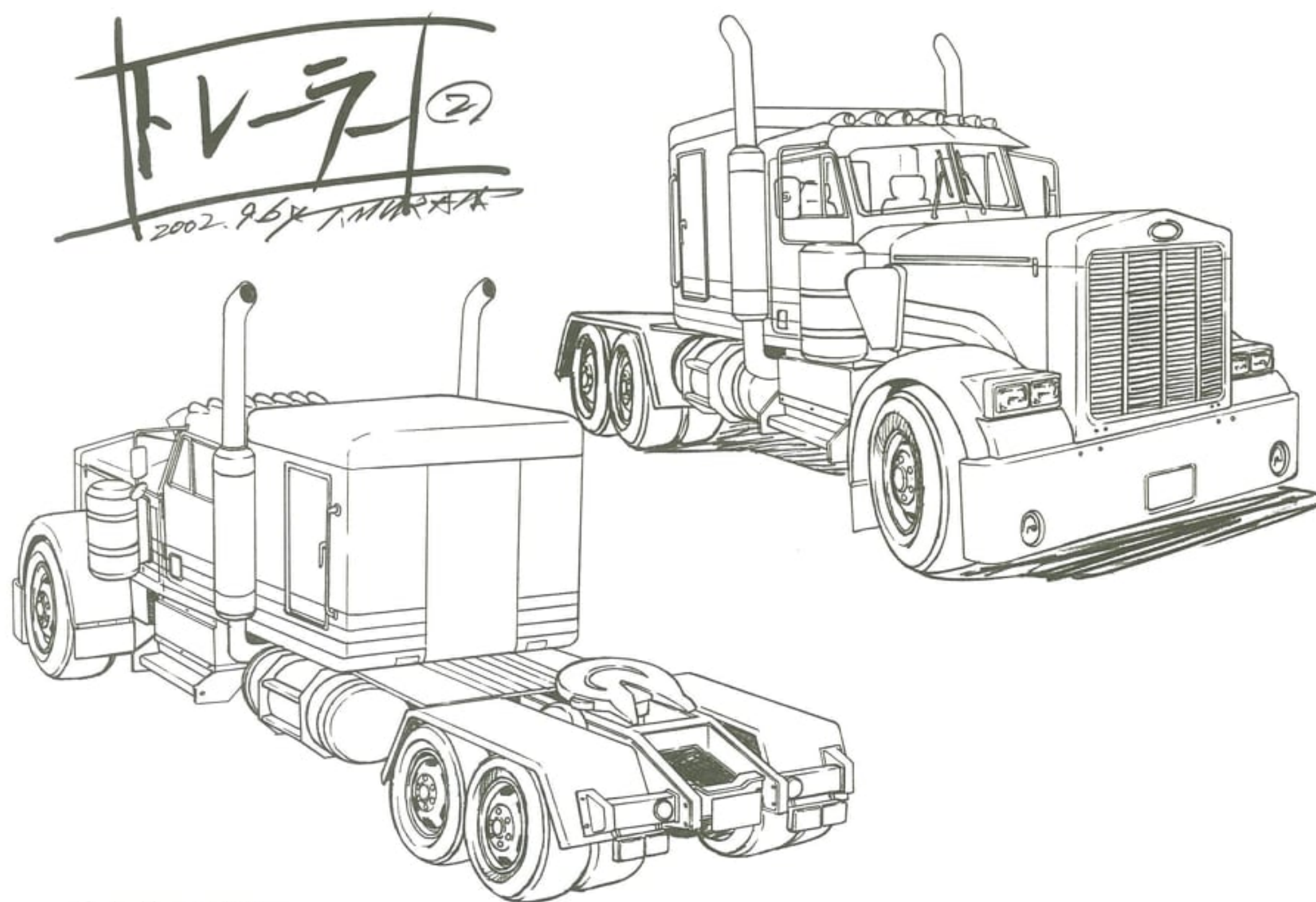
ウエストレーシングカーズ トムボーイ

ウエストレーシングカーズ トムボーイ［五面図］

ホンダ NSR250R

カワサキ KSR-Ⅱ

スズキ RGV250Γ

スバル 360

スバル 360［コクピット］

メルセデス・ベンツ Sクラス

マツダ サバンナ

メルセデス・ベンツ Sクラス［内装］

マツダ サバンナ［コクピット］

ピータービルト モデル379

ピータービルト モデル379

ピータービルト モデル379［コクピット］

トレーラー後部

ピータービルト モデル379［後部］

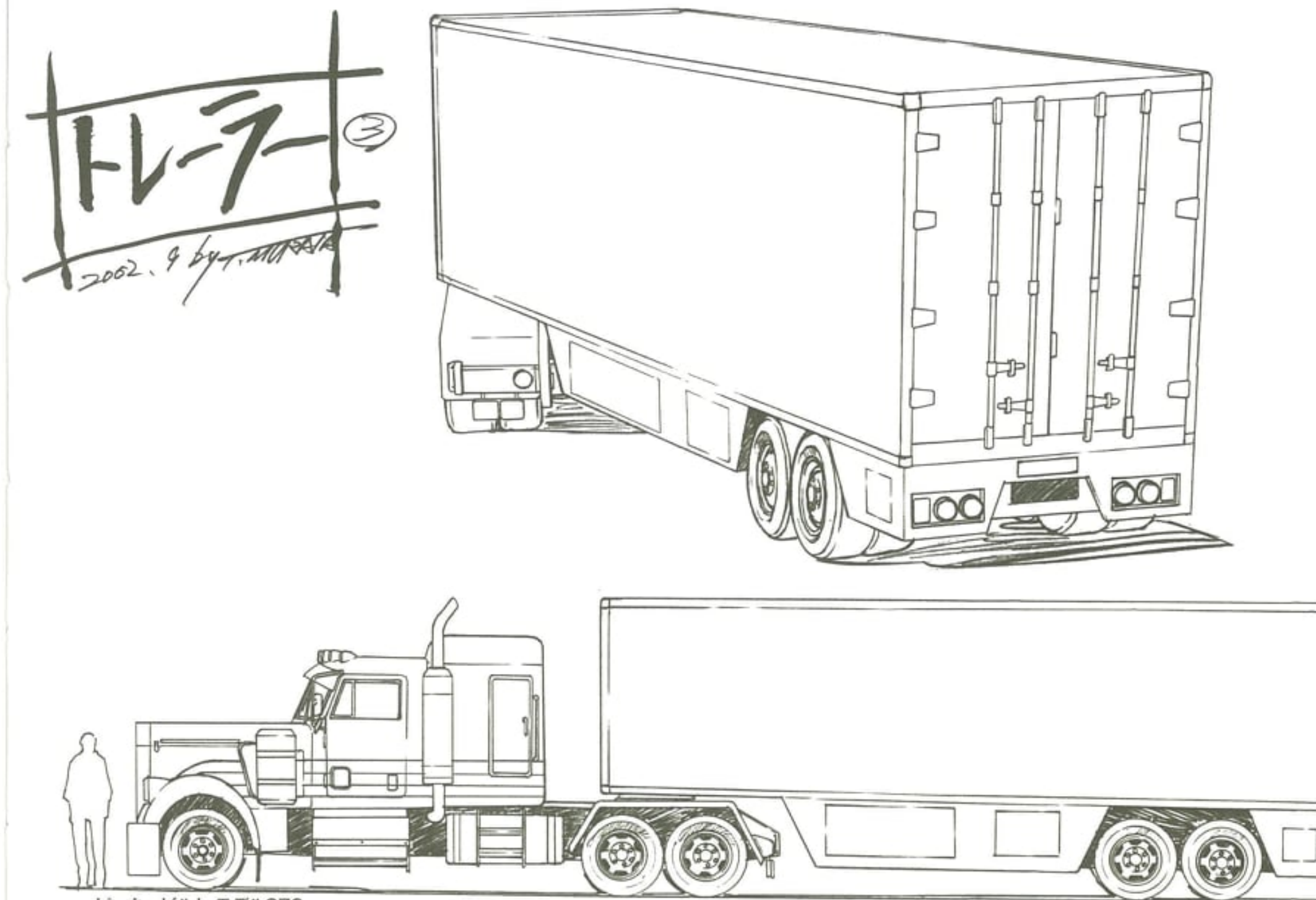
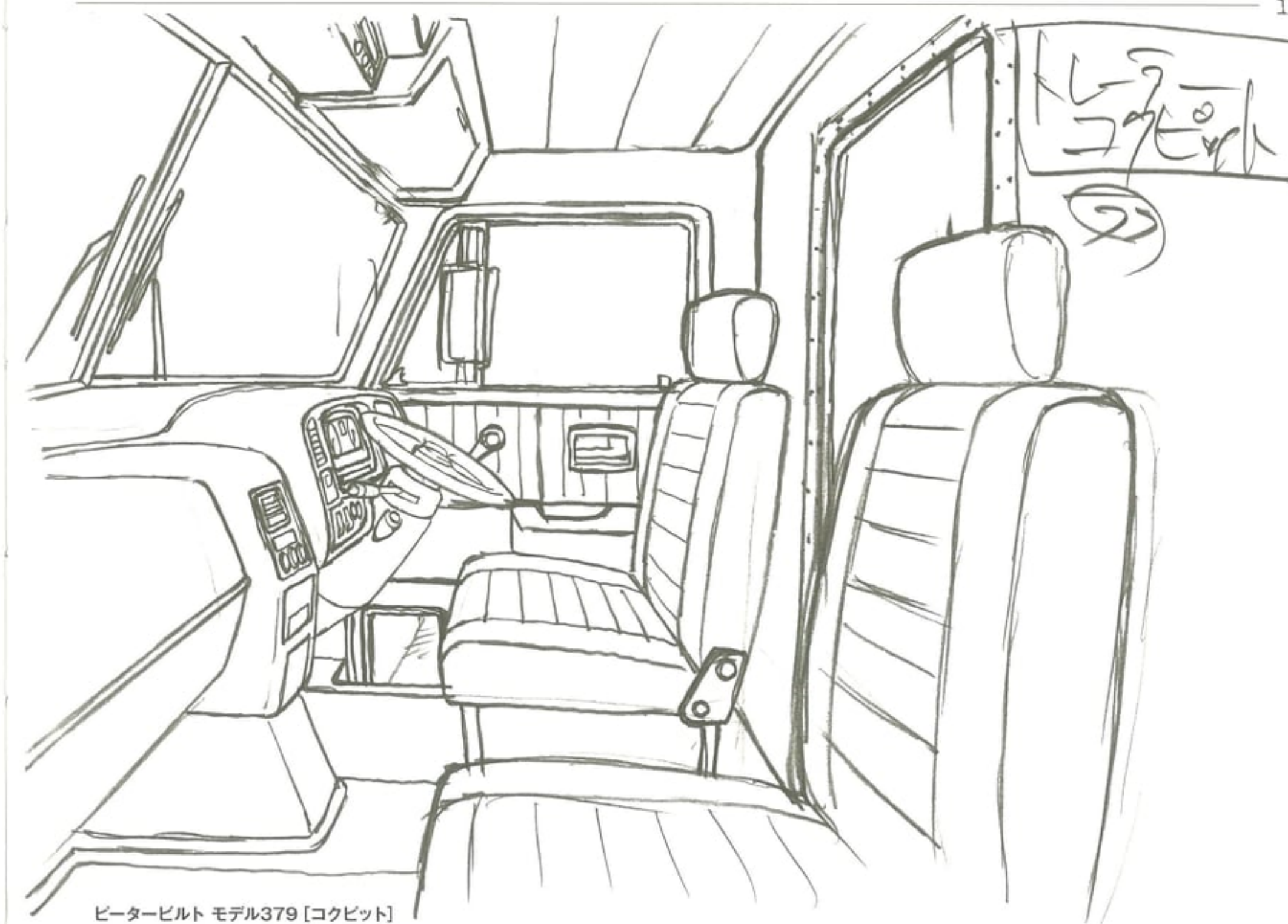
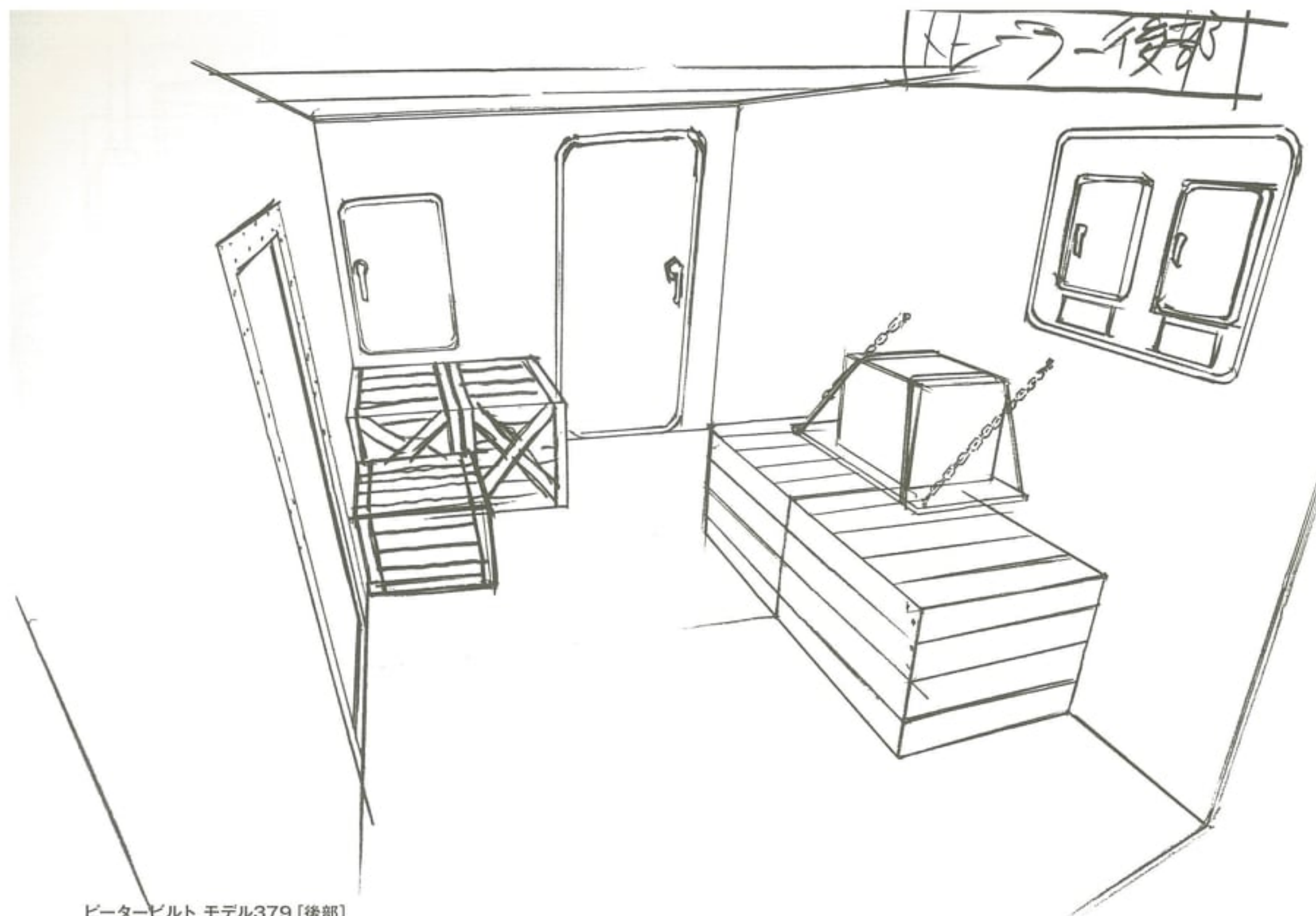
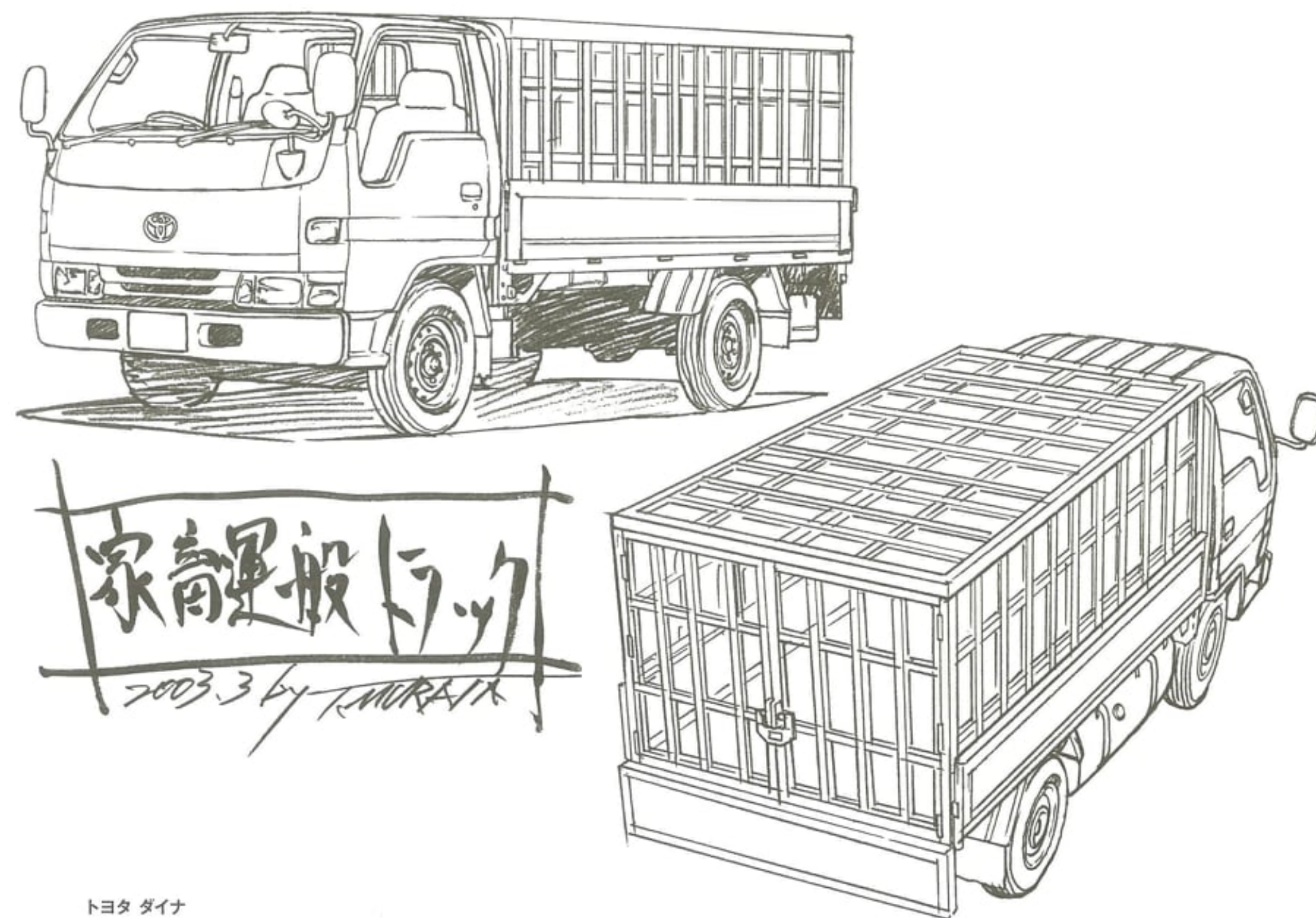
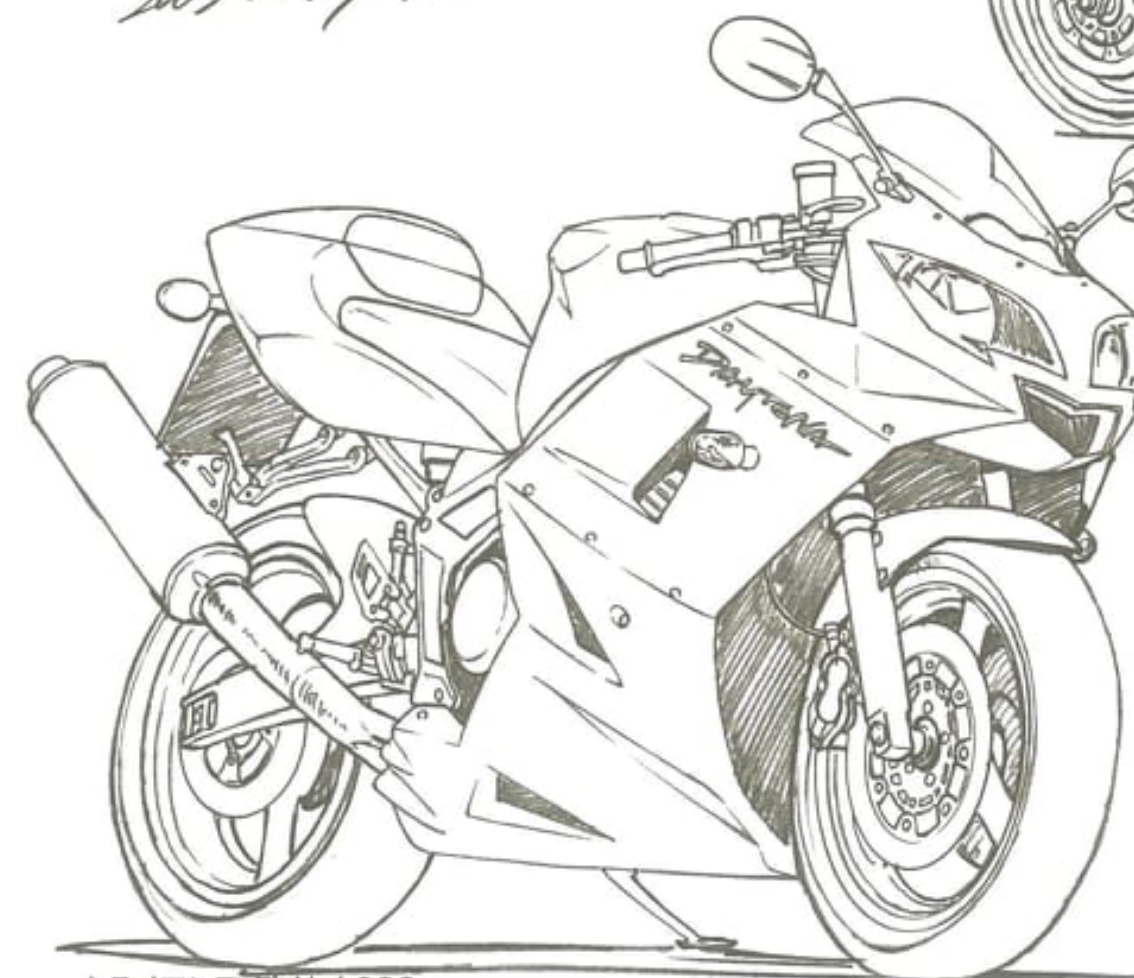
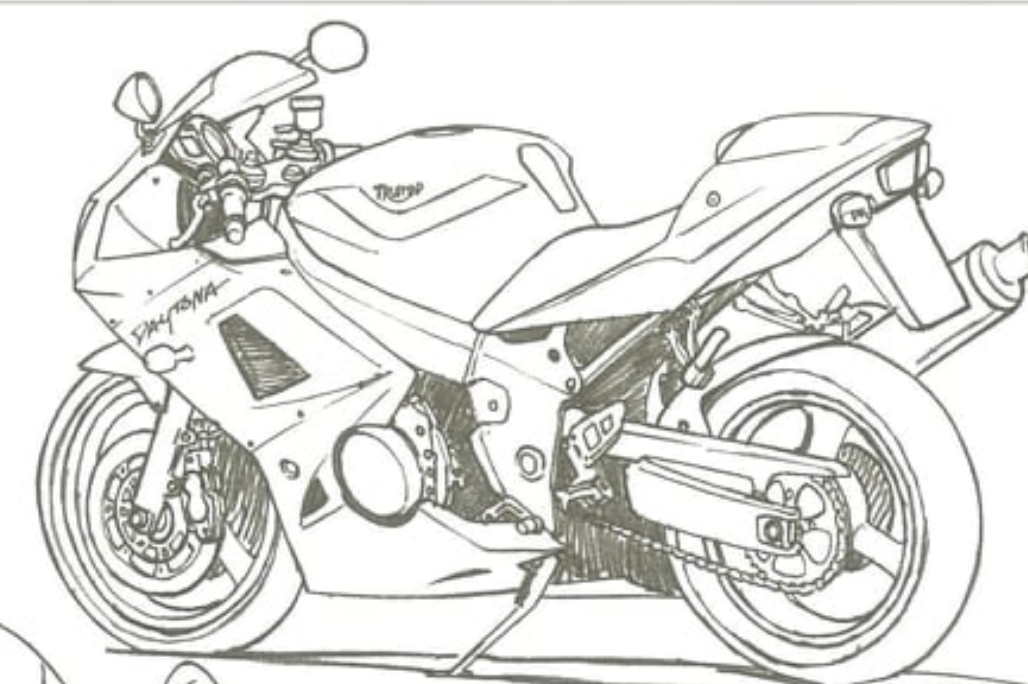
家畜運搬トラック
2003.3 by T.MURATA

トヨタ ダイナ

日本赤十字社

血液運搬車
2003.5 by T.MURATA

日産 ウイングロード

TRIUNPH DAYTONA 600
トライアンフ・デイトナ600
2003.6 by T.MURATA

トライアンプ デイトナ600

MURATA TOSHIHARU ANIMATION WORKS REFERENCE FOR DRAWING AUTOMOBILES

掲載車輌 索引

四輪車

二輪車

電車

その他

対談

村田峻治×藤島康介

MURATA TOSHIHARU VS. FUJISHIMA KOSUKE

A TALK BETWEEN A COMICS ARTIST AND A MECHANIC DESIGNER

2019年6月26日　取材場所／二子玉川　取材／小林治

藤島作品と言えば車とバイク

──　村田さんが、藤島さんの作品でメカデザインを担当されたのは『逮捕しちゃうぞ』が最初ですか。

村田　自分が車輌をデザインしたのは、ＯＶＡの『逮捕しちゃうぞ』が最初です。藤島さんの作品だと、その前にＯＶＡの『ああっ女神さまっ』がありますが、その作品では誰かが一人でメカニックデザインを担当していたというわけではなかったんです。蛍一のＢＭＷのサイドカーは貞本義行さんが描いて、ドラッグレースの話では齊藤格さんが描いたと聞いています。自分が『女神さま』に参加するのは、後に作られる劇場版からとなります。

──　村田さんが『逮捕しちゃうぞ』の原作マンガをご覧になった時の印象はどうでしたか。

村田　「ここまで描く人がいるんだ！」ということで驚きました。アニメにはできませんでしたけど、『逮捕しちゃうぞ』の原作に東京から北海道まで行くキャノンボールの話があったんです。マニアックなネタまでやっていて感心してたんですよね。

『逮捕しちゃうぞ』についてはアニメ化は決まっていたけど、車のデザインが難航していた時期があったんです。自分は当時『無責任艦長タイラー』の作業で平田（智浩）さんと一緒に仕事してたんですけど、平田さんの奥様で『逮捕しちゃうぞ』のキャラクターデザインをやっていた中嶋（敦子）さんから電話が来たんですよ。それで平田さんが「カミさんが『逮捕しちゃうぞ』のメカデザインを探してるらしい」と言うので、すぐに「オレオレ！」みたいな感じに手を挙げました（笑）。

──　それで『逮捕しちゃうぞ』には、メカデザインとして参加されることになったんですね。

藤島　助かりました。参加してもらえてよかったです。

村田　役職はメカデザインではありましたけど、『逮捕しちゃうぞ』では車輌に限らずプロップのデザインまで自分がやっていましたね。携帯電話なんかは、待ち受け画面も考えないといけないので、結構大変でした（笑）。

藤島　ＯＶＡの『逮捕しちゃうぞ』の時から、村田さんは凄く緻密に設定を描いてくれていて、驚きました。アニメで車とバイクを描くのは特に難しいですよね。

村田　藤島さんの作品と言えば、車とバイクが重要なプロップですからね。だから『逮捕しちゃうぞ』でも『女神さま』でもアップにも耐えうる作画をしないと、それは藤島作品じゃないだろうと思いました。設定として簡略化したものを描いてしまうと、アップのカットでも簡略化されたままで描かれちゃうんですよね。

──　村田さん自身は車輌をデザインするということについて、どのように思われたのでしょうか。

村田　子供の時から戦車や車を描いていたので、車輌も銃も飛行機もみんな好きでしたから、実在する機械のデザインなら何が来てもOKといった感じでした。意外とそういうプロップに強いデザイナーっていないんですよね。ガンダムなどの架空のロボットを描くのが好きな人はいても、実車を描くのが好きな人はあまりいないんですよ。

藤島　ガンダムを描ければ、車も描けそうだけどなあ。人型じゃないからかな？　関節が複雑に動く分だけ、ロボットのほうが難しそうですけど。

村田　そう思うんですけどね。

『逮捕しちゃうぞ』のディテールへのこだわり

──　車輌のデフォルメやメリハリの付けかたは、マンガとアニメで違うものですか。

藤島　どうだろう？　マンガだといらない部分は塗り潰しちゃえばいいんですけど。アニメの設定で塗り潰しちゃうと、本編の作画でも塗り潰してしまうから、ちゃんと描かないといけないわけですよね。

村田　『逮捕しちゃうぞ』のＯＶＡが始まった頃は、のちにプロデューサーになるスタジオディーンの野口（和紀）君が制作担当で、彼に「フレームの溶接痕まで描くんですか？」みたいなことを言われました（笑）。

藤島　『逮捕しちゃうぞ』のＯＶＡは、古橋（一浩）監督が最初はそんなに車のことに詳しくなかったんだけど、勉強して知識を詰め込んでくれたんです。３話の時かな？　中嶋の ZXR750 のサイレンサーを devil にしたので、わざわざ回り込んでロゴを映したりとかして、現場でも肉付けをしてたみたいですね。

──　ホイールのデザインはどうしてたんですか。

藤島　ちゃんと実車をベースにしています。ただ、ＰＣＤ（編注：ボルト穴の中心線を結んだ円の直径）が合ってるかは分からないですね。ひょっとしたら合ってないかもしれないです。

村田　アニメのデザインでは、原作に出てくる車だったら原作に合わせています。それから、基本的には実車に無いホイールは履かせてないです。『逮捕しちゃうぞ』の劇場版ではトゥデイのホイールを替えているんですが、メカ作監の水村（良男）さんが設定には描いていないホイールのロゴまで再現してくれていて、ずいぶん助けられましたね。『エクスドライバー』ではインプレッサだったかな？　カーボンの柄まで作画していて「ここまでやってくれるんだ」と思いました。

藤島　アップでそれを描くのは凄いよね。

──　当時は勿論手描きですしね。

藤島　やっぱり手描きがいいですよ。ＣＧでやると硬く感じるしね。

村田　自分もそう思います。模型でも本物の図面どおり縮小してもそれっぽく見えなくて、アレンジが必要なんですよ。それと同じでＣＧでやってもアレンジを加えないと、本物のように見えてくれないんです。

藤島　あと車とかバイクって、グニャグニャとたわみながら走っているので案外歪んでいるんですよ。

村田　そこも画として表現したほうがいいですよね。

藤島　人間のキャラクターを手で描いているので、合わせるならやっぱり手描きがいいですね。車やバイクのＣＧモデルで、作画に匹敵するものを作ろうとすると凄く大変で、一度聞いてみたら何百万円単位の金額がかかると言われたんですよ。

——　作画の際に模型等の立体物を参考にすることはありますか。

藤島　ありますけど、見て頭に入れてから描くので、同じじゃないですね。写真を見て描くこともあるけど、写真は画角で全然違う車になるので、できれば本物を見たいですね。

村田　見られるんだったら実際に見に行きますね。ＯＶＡの『ハートカクテル（アゲイン）』に参加した時に、モトグッチの珍しいバイクが出てきたんですよ。写真だと分からないから、オーナーにお願いして実車を見せてもらって作画しました。

　実車を見られない場合は、藤島さんも常連だったリンドバーグという車とバイク専門の本屋によく通ってました。そこは元々、バイク屋が経営していた本屋で、今は代官山蔦屋書店の一部になっています。ネットもなかった時代だったし、洋書もいっぱいあって、重宝しました。メカデザインをやっている後輩の子に教えたら「こんな店があったんですか！　知ってたら苦労しなかったのに！」と言われました。

——　『逮捕しちゃうぞ』では、お二人が会って打ち合わせする機会はあったのですか。

藤島　会ったのは何度かですね。

村田　基本的に電話でやりとりをしていました。自分が最初に設定画について話をしたのは、古橋監督より藤島さんのほうが先だったんです。「トゥデイとGSX-R750 はこんな感じでどうですか」と言って、先に見てもらいました。

藤島　他には設定を描く上で、私が実車を持っている場合もありましたね。

村田　そうそう。実際に見させていただきました。

生っぽくするための嘘を

——　村田さんが車やバイクを描く上で、特に気をつけている点はどこですか。

村田　カスタムしてあるものは、ありもののパーツで描くようにしています。例えばブレーキはブレンボならブレンボのパーツ、ニッシンならニッシンのパーツと、全部ありもののパーツで構成しましたね。

藤島　ありものじゃないと後で困るんですよね。「この角度だとどう見えるんだ？」って時に、ありものから起こさないと分からないし。元々マンガの時からありものを参考にして描いていて、完全に無いものを描くほうが難しいんです。

——　藤島さんが力を入れるポイントはどこなんですか。

藤島　かっこよく見える感じですね。トゥデイだと幅広く見えたほうがかっこいいのでタイヤを外に出したりしています。そこは車次第でスポーティなら広め、旧車なら狭めと少しいじりますね。

村田　自分も藤島さんと同じでタイヤの太さはいじります。『逮捕しちゃうぞ』や『女神さま』だとタイヤの模様、トレッドパターンまで描いてました。

藤島　タイヤの柄も決めてやっていました。適当にやっちゃうとバラバラになってしまう。『逮捕しちゃうぞ』は連載を約５年やっていて、トゥデイも連載の後半には、アシスタントに頼むことが多かったんですが、最終的には全く見ないで描けましたね。今でもわりと描ける気がする。アニメでトゥデイを動かす上で一番大変だったのは「警視庁」の文字だと思うんだよなあ。文字を動かすのは難しいですよね。画数も多いし、曲がってると気になるし（笑）。

村田　そうなんですよね。しかも凄く潰れた特殊なフォントじゃないですか。自分が参加した『機動警察パトレイバー［劇場版］』でも「警視庁」の文字だけ直す動画検査の人がいましたからね。今ならデジタルで貼り付けできますけど。

藤島　あれもずっと描いていると慣れちゃうんですけどね。大変と言えば、レーシングスーツも大変ですね。慣れるとほぼ見ないで描けるようになるんですけど、少し経ってまた描こうとすると忘れてるんですよ。そのうちモデルチェンジしたら覚え直しになるし。最近はレーシングスーツもどんどん難しくなってるんですよ。

村田　ヘルメットなんかも、えげつないデザインですよね。

藤島　パーツ数が凄いんですよ。昔のは簡単でよかった(笑)。この間もモーターサイクルショーに行って色々試着してみたんですけど、付けてみて「なるほどね」って思うと描きたくなっちゃうんです。

——　劇中のヘルメットやスーツも村田さんがデザインされるんですか。

村田　劇場の『女神さま』の時は自分がヘルメットをデザインして、レーシングスーツはキャラデザの松ちゃん（松原秀典）がやってましたね。

藤島　あの頃はレーシングスーツもまだシンプルだったけど、今だったらメカデザインのほうに回ってきそうな気がする。車もどんどん難しくなってるじゃないですか。『逮捕しちゃうぞ』の頃はシンプルだったけど、今はキャラクターライン（編注：車のボディラインを構成する線）がいっぱい入っていて、描くのがすげえ大変。キャラクターラインをＺ型にしたりとかしてるし。

——　角度によってこのラインが見えるとか。車ってそこも魅力ですよね。

藤島　魅力ではあるし、難しいところですよね。例えば、見せたいところが回り込んだ部分で、その構図だと見えないはずだったとしても、描いてしまうよね。

村田　そうそうそう。その辺は興味のある人じゃないと勘所が分からないんですよ。ドアのラインも、見えても見えなくてもいいアングルの場合、描かないほうがよかったりすることもあるんです。さっき藤島さんが「ＣＧは硬い」と言っていたのは、そういうことです。嘘をつくのが難しいんで、生っぽくならないんですよね。そういった部分でも、興味とかセンスが必要になってくる。勿論、ＣＧでもやればできるはずです。ハリウッドの映画では、ＣＧでそれをやっているわけだし。

藤島　日本の場合は予算の問題もあるけどね。

村田　車をちゃんと動かすだけで、かなり費用がかかるでしょうし。ハリウッド映画では、もうＣＧの車と実際の車の区別がつかないですからね。

藤島　そこがゴールかと言うと、そうでもない気がするんですけどね。ハリウッド映画といえば「ターミネーター２」でバイクが４ストなのに２ストの音になってるんですよ。あれだけの大作でも音は気にしてないんですかねえ。

村田　「ブラックレイン」でも、オフロードバイクは２ストのはずなのに、音は４ストになってたりしてましたね。

——　『逮捕しちゃうぞ』は車やバイクのデザインもそうですけど、音にもこだわってましたよね。

藤島　そうですね。全部きちんと録ってもらいました。「最低限なんとかエンジン形式と気筒数だけは合わせてください」とお願いしてたんですけど、可能な限り同じ車やバイクから音を録ってきてくれたんです。

村田　音響監督さん次第なんですよね。『逮捕しちゃうぞ』は、こだわっていたと思います。そういう実車のリアリティとの兼ね合いの話で言うと、演出さんから「トゥデイをウィリーさせてほしい」って言われたことがあったんです（笑）。

藤島　不可能だね（笑）。

村田　「トゥデイは後輪駆動じゃないからウィリーはしないんですよ」っていうところから説明しなきゃいけない。

——　アニメだから、画的な演出としてほしいってことなんでしょうね。

藤島　さすがに駆動形式を無視してウィリーさせるのは違うかな。

村田　そうそう、そういうところは分かってほしいんです。

藤島　車好きからすると、そこの違和感はオートマチックの拳銃じゃないのに連射してるぐらいおかしな感じがするんですよ。

——　演出との兼ね合いは難しいですね。『逮捕しちゃうぞ』『女神さま』は車輌関連について、藤島さんのリクエストはかなり反映されていたんですね。

藤島　ですね。過分にやってもらって本当にありがたかったです。

村田　藤島さんのオーダーは、車やバイクが分かっている人のオーダーだったので理にかなったものでした。

藤島　今、観返しても凄いと思います。今はもう車を描ける人がほとんどいないですしね。

村田　本当にいないんですよ。ＣＧが主流になっちゃったから描く機会が余計に減ってしまったんです。『弱虫ペダル』でも自転車がＣＧじゃないですか。マンガでも車やバイクをメインで描く人って、限られてますからね。

藤島　講談社はまだ多いほうですけどね。しげの秀一さんだとか、楠みちはるさんとか。ご本人も車やバイクが好きな方々じゃないですか。

——　若手のマンガ家さんだと、そもそも車とか乗り物に関心が薄くて、モチーフにもならないのかもしれませんね。

村田　世代というのもあるのでしょうか。

藤島　でも、最近は若い人もオートバイに乗るようになってきてるからなあ。

村田　一時期に比べると、最近はよく見ますね。

藤島　レースに行くと若い人が多いです。女子も多い。女の子がオートバイに乗ることについて、とやかく言われない時代になってきたのかなと思います。

——　藤島さんのマンガからの影響が？

藤島　だったらいいですね。みんなも気軽にバイクをやってみたらいいと思うし、アニメやマンガが力になってたらいいんですけどね。

好きな車、好きなバイク

——　藤島さんは好きな車やバイクの系統はあるんですか。

藤島　どれでも好きなので、実は特別に好きな系統ってないんですよね。

村田　自分もヨーロッパ車でもアメ車でもなんでも好きですね。

藤島　ところでアメ車ってどうですか。楽しいですか。

村田　今は持ってないんですけど、やっぱり面白かったですよ。ばかばかしいところがいいんです。カマロとかに乗ってた時は、ハイパワーなエンジンに載せ替えてたんですけど、油断するとホイールスピンしちゃうんですよ（笑）。

藤島　本当に何も考えてないですよね。車自体が何も考えていない。とにかくでかいエンジンを積めばいいと思ってる（笑）。

村田　パワーがほしいから排気量を倍にすればいいや、みたいな考えですよね。

藤島　でも、バカな車やバイクは面白い。アメ車ってスロットルを踏んだ時に前がガバッて上がるのが面白いんですよ。あれは他の国の車にはないですからね。

村田　ないですね。ヨーロッパ車にはないデザインですね。

藤島　そういうこだわりは、マンガの「ライディングビーン」が凄くよくできてるんですよ。

村田　園田健一さんはアメ車大好きですからね。

藤島　マンガだと「ライディングビーン」と、新谷かおるさんの「クレオパトラ D.C.」のアメ車が凄くいい。コルベットが大好きなんで、いつか買いたいんですけど、怖くて買えないんです。

村田　意外と壊れないですよ。

藤島　確かに単純な作りだしね。でもコルベットって、うちのガレージに入るのかなあ。

村田　コルベットは幅 1.9 メートルぐらいなので、そんなに大きくないですよ。

——　バイクだとお二人が好きなのは？

藤島　エポックメイキングで言ったら初代カタナだと思う。未だにあれを超えたデザインのバイクって見たことない。あのインパクトはありえないほどのものだった。

村田　自分はカワサキの空冷のＺですかね。Ｚ１も好きなんですけど、あれが一番楽しかったですね。デザインも完成され尽くしてる気がします。

藤島　かっこいいですよね、あれ。隙がないですもんね。

村田　乗ってみた感じだとハヤブサも楽しかったですよ。油断すると凄くスピードが出ちゃうんです。

藤島　確かにね。今、僕はインディアン（モトサイクル）でバイクの勉強をさせてもらってるようなかたちなんですが、インディアンは、とにかく重いので曲がる時にちゃんとコーナーの手前で「こうやって曲がるぞ」って準備しておかないとえらい目に遭う。でも、それがちゃんとできると素直に走るんですよ。ブレーキのリリースが早いと、フロントはアワアワになっちゃうし、どこでリリースするかも一生懸命考えないといけないんだけど、面白いんです。

——　デザイン面でお気に入りの車はありますか。

村田　デザインだと旧車のほうがいいなってなっちゃいますね。新しいのも悪くはないんですけど。

藤島　フェラーリ ３０８がいいかな。フェラーリの中で最もかっこいいフェラーリだと思います。

村田　自分もそう思います。一番好きなフェラーリですね。という感じで、なんか自分と藤島さんって趣味が合うんですよ（笑）。３０８は、本当に完成されつくしてますよね。

藤島　シュッと尖っててかっこいいんですよ。最近のフェラーリ、どんどん幅広くなってゴツゴツしてきて。３０８ってシンプルに見えるんだけど、もの凄く複雑なラインになっていて見どころが多いんです。

村田　その辺では（フェラーリ）288GTO が一番好きなんです。

藤島　あれは買えないですね。（編注：生産台数 272 台で価格は２億円以上）

村田　288GTO と比べると３０８は、まだ頑張れば買えそうな値段ですね。

藤島　まだ３０８は、全然買える値段ですね。好きだけど買えない車も画で描く分にはタダなんですけどね。

村田　車好きのマンガ家は、本物は買えないけど描いて楽しもうみたいな感じに画で描いてストレス発散してるところはありますよね。

――　フィクションに出てくる車やバイクで印象深いものはありますか。

藤島　フィクションだと、どうしても変わった車になるんだけど、やっぱり「バック・トゥ・ザ・フューチャー」かなあ。よりによってデロリアンを持ってきてしまうところとか。

村田　映画しか知らない人は驚くんですけど、デロリアンって本当にある車なんです。撮影用に色々とくっ付けてますけど、元の車が実在するんです。劇中に「デロリアンをタイムマシンにしちゃったの？」というセリフもありますね。

藤島　デロリアンはむき出しのステンレス製という凄い車なんです。

村田　塗装されていないけど錆びないんですよね。自分は映画からアメ車好きになったので「バニシングin60」や、スティーブ・マックイーンの「ブリット」に出てくるマスタングとか。スーパーカーブームの時にそういう映画を見て好きになって、友達はみんなカウンタックや（フェラーリ ５１２）ＢＢと言ってるけど、自分はへそ曲がりなので「マスタングが最高」とか言ってました（笑）。あと「マッドマックス」に出てくる KZ1000 かな。あれで空冷Ｚが好きになった人って、結構多いみたいですからね。他には「トップガン」のニンジャとかも好きですね。

藤島　ああ。俺はニンジャ、持ってないんだよね。

村田　ニンジャは 750R と 900R を持ってましたね。

藤島　水冷のＧＰＺなら持ってます。

村田　ＧＰＺはいいバイクですよね。アメリカ人ってハーレーとか乗って直線をとっとこ行くのが好きな人と、ロサンゼルスの郊外で峠へ行くのが大好きな人と二極化しているんですよ。だから「日本の車やバイクが最高」って言ってる人も結構いるんですよね。「ワイルド・スピード」の１作目も RX-7 とかスープラとか日本車がフィーチャーされていて、スポーツコンパクトって名前で日本車が人気があったりするんです。

『逮捕しちゃうぞ』のトゥデイと GSX-R750

――　キャラクターと車、キャラクターとバイクの組み合わせで思い入れのあるものはありますか。

藤島　それで言うとトゥデイと夏実と美幸の二人かな。

村田　そうですね。

藤島　あれもトゥデイが好きで選んだわけではなくて、資料で買える軽自動車のプラモデルが当時トゥデイしかなかったんですよ（笑）。２ドアなんでミニパトには向いてないんですけどね。マンガだしいいかと（笑）。でも、そのままやっても面白くないなと思って、ターボを付けたりとかしました。

――　今だったら別の車にしますか。

藤島　違う何かを考えると思いますね。どれにするかなあ。

村田　今は尖った軽ってないから難しいですよね。アルトとか見ても、アルトワークスが元気だった頃のアルトは、どこ行っちゃったのみたいな感じがありますね（笑）。

藤島　あれはギリギリまで攻めた車でしたよね。

村田　当時はコンパクトで尖ったの多かったですからね。マーチのスーパーターボとか。

藤島　トゥデイも元々は普通の車だったんで、そういう意味では選べるんだろうけど、今はあんまりかっこいいのがないんだよなあ。トゥデイは、くさび形のデザインがかっこよかった。

村田　デザイン的には完成してますからね。

藤島　フロントの傾斜がすさまじいじゃないですか。居住性を気にしてないところがよかったんです。解放感はあるんですけどね。

村田　フロントウィンドウが凄くでかいんですよね。

藤島　無駄にでかい。でも、速そうじゃない車を速くするのは面白いですね。

――　トゥデイ以外で印象深いものはありますか。

村田　よくできたかなと思ったのは、中嶋とGSX-R750ですかね。設定を描く時に一番苦労したバイクです（笑）。

藤島　形が分かりにくいからね。

村田　藤島さんにも相談したじゃないですか。バイクに取り付けるシングルシートカウルのパーツを探すのに苦労してて、１点もののパーツにしちゃう案もあったんですけど、美幸や中嶋はお金持ちじゃないから、ありもののパーツを使うだろうと思ったんです。色々と探したらヨシムラのボンネビルがそっくりだったので、それにしようということになりました。だから、ガソリンタンクもボンネビルのパーツなんですよ。

藤島　実際にはボンネビルのパーツって高くて、なかなか買えないので、レプリカのパーツが多いんですよ。

村田　オリジナルのボンネビルは台数少ないから、本当に実車が見られただけでもめっけものだったんです。GSX-R750 は中嶋のキャラに合っているし、白バイに付いているスピーカーを２つあるヘッドライトの片方に仕込むのもいいアイデアだなと思いました（笑）。

藤島　たまたまね、実際にぴったりかは知らないですけど、空いているなと思いついたんです。

村田　あと、演出で使ってくれるのを期待しつつ、コクピットの設定もちゃんと作ったんですよ（※ P74）。どれがどのボタンで、どこにジャックがあってというのも決めたんです。例えば中嶋と美幸が喧嘩をして、喧嘩の後で、中嶋が「おーい、待ってくれ」とスピーカーを使って呼びかけるような時に、スイッチを押すカットを作ってくれないかなと思ったけど、全然使ってもらえなかった（笑）。

藤島　設定があるなら、ちょっと使ってみたくなる人もいてもいいのに。

村田　設定の作業って期待感も含めて、事前に色んなものを用意しなきゃいけないから難しいですね。

モトコンポは載る？　載らない？

――　ここからは、今回収録される設定を見ながら振り返っていきたいと思います。

藤島　マンガを描いてる最初の頃は、パトライトの構造が分からなかったんですよ。モーターショーに行ったら、パトライトのメーカーにもらったカタログに、中身の写真があって「やった！　欲しかったものだ！」ってことがありました（笑）。

村田　自分は原作に描いてあったので、それを参考にしながら描きました（笑）。

藤島　パトライトも今は変わっちゃいましたけどね。懐かしい感じですね。

村田　ホイールにボルクレーシングのロゴまで描いてあるのは、やりすぎといわれればやりすぎなんですけど（※ P4 ／ホンダ トゥデイ）。

藤島　でも、アップにした時にね。

村田　そうそう。描いてもらわないと困るから。でも、こうやって見ると時代を感じますよね。ラップトップの Mac もアニメのシリーズが進むにつれて、バージョンアップしていきましたからね。

藤島　こんな時代になると思ってなかったからなあ。カーナビもこんなに普及するとは思ってなかった。

村田　最近だとドライブレコーダーまで付いてますしね。

藤島　こっちのは自動車電話が付いてる（笑）（※ P18 ／ホンダ レジェンド［自動車電話］）。

村田　時代で変わりますからね。昔の携帯電話は大きかったですねえ。最初の「リーサル・ウェポン」とか見ると「うわ、デケえ」って思いますね（笑）。

藤島　それでも通信できるだけで凄かったからねえ。

――　今だとトゥデイの内装も変わりそうですね。

藤島　変えるでしょうね。あとステアリング（編注：ハンドル）もノーマルのを使ってたんだよな。なぜかノーマルを頑なに守っていた。

村田　警察車輌だからって考えればノーマルなんですけどね。

藤島　後半はシートをバケットにしちゃったけどね。

村田　最後はエンジンもふたつになっちゃってましたね（笑）。

藤島　おかげで後ろに何も載らなくなってしまった。

村田　設定で悩んだのは、トゥデイのトランクに積むモトコンポの載せ方（※ P8）をどうするかなんですよね。

藤島　まあ、夏実がなんとか載せるから大丈夫ですよ。本来載らないんだけどね。

――　サイズ的には可能なんですか。

藤島　いや、載らないです（笑）。３センチぐらいトゥデイの大きさが足りない。

村田　モトコンポは、シティという車に載せるために設計されているので、トゥデイには微妙に載らないんです。一回り大きいんですよ。

藤島　だから、マンガでも大分小さく描いてたんです（笑）。

――　スタジオディーンにうかがったことがあるんですが、モトコンポがちゃんと置いてありました。お邪魔したのは『逮捕しちゃうぞ』のかなり後でしたけど。

藤島　うちにもありますよ。ホコリをかぶってて絶対に動かないけど。

村田　そう言えばツイッターで、この本の告知をしたらＯＶＡのキャンペーン用に製作したトゥデイの実車を持っていた人が反応してくれたんですよ。

藤島　あのトゥデイは廃車になっちゃったらしいですね。

村田　いや、松戸に旧車を飾っているところ（編注：昭和の杜博物館）があって、そこに保存されているようですよ。

藤島　トゥデイはなぜか知らないけど、パトカーにするとかっこいいんですよ。そう言えば、最近のパトカーって、フェンダーミラーじゃなくても大丈夫になってますね。

村田　確かそうですね。

「悪いことするのは外車にしよう」

村田　『逮捕しちゃうぞ』のＴＶシリーズの時には、変な不文律があって「日本車が悪いことをしてメーカーから文句を言われると困るから、悪いことをするのは外車にしよう」と言われていたんですよ。そうしたら銀行強盗する貧乏な奴の車がＢＭＷだと聞かされて、ちょっとそれは待ってくれと（笑）。ただ、OVA の「東京タイフーン・ラリー」の時はランチアだったかな。

藤島　だんだん途中から、そのルールも関係なくなったんですけどね。

――　これがその悪いことする外車ですね。酔っ払い中年男の外車（※ P45 ／メルセデス･ベンツ C クラス）です。

村田　路駐してストライク男にやられちゃうのも、キャデラックなんですよ（笑）（※ P43 ／キャデラック セビル）。こいつ（※ P37 ／フェラーリ 550 マラネロ）は、最近のフェラーリとしては嫌いじゃないです。

藤島　アメ車っぽくていいですよね。

村田　「バッドボーイズ２バッド」に、ウィル・スミスの車として出てましたね。

藤島　これもね。こんなことしちゃってねえ。相模大野さん（※ P10 ／ポルシェ 911）。

村田　現実にはありえないですからね。

藤島　でも凄いパトカーが、時々あるからなあ。ポルシェのパトカーとか。他にもインプレッサでしたっけ。レクサスだったかな。

村田　スカイラインＧＴＲもありましたね。高速用で使ってるみたいですね。確かに凄いスピードで走ってるフェラーリとかを追いかけようと思ったら、ＧＴＲとかでないと厳しいですよね（笑）。

――　ガヤ扱いの車も、ある程度村田さんが設定を描いていたんですか。

村田　ガヤの車はさすがに任せていたと思います。

藤島　キャラクターがちゃんと乗る車だったら設定する？

村田　そういう感じですね。

藤島　このＺ（※ P30 ／日産 フェアレディ Z）かっこいいなあ。

村田　この形、いいですよねえ。

藤島　サスペンションもいいし、ちょっと乗ってみたい。前に買うか迷ったんですけど。

村田　日産が一番やる気出してる頃の車ですからね。
藤島　エラン（※ P34 ／ロータス エラン）も楽しい車でありましたね。
村田　エランは『逮捕しちゃうぞ』と『女神さま』の美術をやってた加藤（浩）さんが持っていたんですよ。
藤島　ストラトス（※ P39 ／ランチア ストラトス）も、大好きだけど、すげえ高くなったな。
村田　ストラトスは、うっかり買えない値段になっちゃいましたね。レプリカが出てますよね。
藤島　レプリカのほうが壊れなくていい（笑）。出ました、テスタ（※ P36 ／フェラーリ 512TR）。
村田　テスタはサイドのフィンの部分が苦手だったんですよ。
藤島　そこ描きにくいからなあ。
村田　フィンがないからテスタでも、（後期型の）512TR は嫌いじゃないです（笑）。同じ世代でも 348 のほうがデザイン的にはいいかな。
藤島　ＦＤ（※ P25 ／マツダ RX-7）は人気ですよね。でもこの車は描きにくいんだよなあ。
村田　そうなんですよね。
藤島　しげの秀一さん、よくＦＤを描いてたなあ。
村田　凄いですよね。コークボトルと呼ばれてるぐらいにくびれたデザインなので立体が複雑なんですよ。
藤島　断面を見ると凄く難しいデザインで、これに比べたらテスタが簡単に見えるぐらいぐにゃぐにゃしてるんです。よくこれを量産してたよね。
村田　日本のメーカーじゃなきゃ出せなかった形ですよね。
藤島　ＦＤは凄い名車。しかも、これがかなり安かったんですよね。
村田　マツダは、どうやって採算をとってたんだろう。どっかの車雑誌で「これをフェラーリが出してたら、とんでもないことになるぐらいいいデザインだ」と書かれていたこともありましたね。
藤島　確かにねえ。このロータリーが苦手だったんだよなあ。
村田　ロータリーは、ＦＣ（※２代目 RX-7）に自分が乗っていて痛い目にあったので、もういいです（笑）。
藤島　ロータリーは、好きな人と好きじゃない人が分かれるんだと思う。
村田　まわりにもファンは多いけど、好きな人は本当に好きですからね。
藤島　やっぱり、アメ車かっこいいなあ（※ P42 ／マーキュリーエイト）。これ（※ P44 ／キャデラック エルドラド）も描くのが大変そう。特にバンパーを描くのが大変なんですよね。メッキでギラギラしてるから、いまだに形が把握できないんですよ。写真で見ても分からない車の代表格かな。
村田　ロケットテールのアメ車で、飛行機みたいなデザインにしたかったんだろうなって思います。
藤島　本当に、この時代のアメ車って頭が悪くていいですよね。デザインをおもちゃにしてる。
村田　オイルショックまでのアメ車は本当に面白いですね。サイズの制限がないんでのびのびしていますね。
藤島　のびのびしすぎて、なんメートルあるんだよ。曲がれねえだろと（笑）。
村田　向こうは前向き駐車が前提ですからね。バックすることを考えてない。間隔が凄く広いからバックでも切り返ししないで出せる。やっぱりこういうのは、土地が広いアメリカならではの車ですよね。ヨーロッパは、やっぱり土地がそんなに広くないから日本車と同じような感じになる。
藤島　外国人は本当にぶつけながら入れますからね。目撃した時に「本当にやってるよ」って思いました。
村田　そのせいでボロボロになってる車もありますよね。

４～６話分を１日で

藤島　インプレッサは、これが一番かっこいいな（※ P60 ／スバル インプレッサ WRX）。
村田　そうですね。今の世代より３ボックスだった頃のインプレッサのほうがいいですね。
藤島　これのチューニングをしたやつに乗りましたけど、死ぬほど速かったです。このたこ焼き屋のバン（※ P57）は、どういう設定でしたっけ？　たこ焼き器が載ってない。
村田　そう言えば、たこ焼き器のオーダーはなかった。謎ですね。言われるままに描いた気がするんですけど。
――　内装やシートのデザインも本物から？
村田　カタログのとおりです。結局、設定として色んな要素を作っていると写真のように描くしかなくなってくるんですよ。何枚も描かないといけなくなってしまうので。
――　設定画を描くのにどのぐらいの時間をかけるんですか。
村田　自分でも信じられないんですけど、『逮捕しちゃうぞ』の最初のＴＶシリーズの時って『EAT-MAN』のキャラデザと作監もやってて、『逮捕しちゃうぞ』の設定に使えるのが日曜だけだったんですよ。大体４話～６話分を１日であげていました。
藤島　スピード速っ。
村田　描いてて困ったら、例の本屋のリンドバーグにすっ飛んで行って、さも買いそうな顔をして、車のカタログをもらってきたりしてました。
藤島　写真からトレスしてないですもんね。ちゃんとアレンジが入っている。
村田　トレスしようと思っても画角の問題で切れてしまったりするので、あとは想像で描くしかない。アルトワークスはこれ（※ P51 ／スズキ アルトワークス）が一番いいですね。
藤島　速かったなこいつ。よくぶっち切られたわ。
村田　ドッカンターボですからね。
藤島　このトレーラー（※ P62 ／いすゞ ギガ）が、また大変なんだよなあ。構造がよく分からなかったんで、現場に行ってある程度見たり、プラモデルを買い集めてはいるんですけど、そもそもこういうトレーラーは、日本のレースでは使わないんですよ。角が曲がれなくて、ツインリンクもてぎにも入れないんです。立体交差の下に凄く狭い角があって、普通のトレーラーでもギリギリ。鈴鹿のほうが全然マシ。鈴鹿はＦ１ができるんだから。
村田　このレッカー車（※ P68）も、現場から「『ドラえもん』ぐらいに線減らせませんか？」って言われましたけど、そういう現場の声を聞いてしまうとあんまりいいデザインができなくなってしまうので、それは聞けませんでしたね。
藤島　レッカー車を出す段階で、そうなるのは仕方がない。
村田　レッカー車がカーチェイスするシナリオにしてから文句を言うなと（笑）。こっちも４枚描いて大変な思いをしてるんだから。牽引している設定も描いて「レバーが邪魔なんで取れませんかね」とも言われましたけど「あるものはあるんだからしょうがないの！」という感じですね。ちょっとしか出てこない部分は加減してますけど。
藤島　それでも充分に面倒くさいけどね（笑）。しょうがないよね、レッカー車なんだから。
村田　車って結局面倒くさいんですよね。これは（※ P72 ／スズキ GSX-R750）外装部分以外がヨシムラのボンネビルなんですよね。
藤島　買うに買えない値段のバイクだね。
村田　うっかり買おうとしても買えない値段なんですよね。
藤島　そもそも値段がつかない。誰も手放さないから売ってない。
村田　幻のバイクですからね。
――　『逮捕しちゃうぞ』のお話が続きましたが、『女神さま』はいかがでしたか。
藤島　架空の車やバイクが多かったですよね。
村田　『女神さま』になるとそうですね。
藤島　架空のものも、機構は考えながら描いているんですよ。ただそれをアニメで拾うのはすげえ大変だろうなと思いますよ。
村田　そうですね。
藤島　このヒルクライムマシン（※ P132）は、実際に存在する車なんですよ。
村田　アメリカにありますね。
藤島　おお、もうこの時代にビーノ（※ P133）を描いている。『ゆるキャン△』を先取りしてますね。
村田　そんなことはないです（笑）。あっちはＣＧですし。
――　『エクスドライバー』では、藤島さんはどの程度までコンセプトを出されたんですか。
藤島　内容だけかな。デザインはやってないんですけど「出すなら、この車がいいんじゃないの」と提案したりとかしましたね。
村田　この頃は、もうツーカーな感じだったので、大体お任せしてもらっていました。あとＡＩカーについては自分はまったくタッチしてないです。ＡＩカーは、他の方がデザイナーとして立っているので。自分のところには、ありものの車のデザインが来る感じでしたね。
――　『エクスドライバー』のデザインは、他の藤島作品と同じラインで、なるべくリアリティをもたせるかたちでデザインされたのでしょうか。
村田　そうです。藤島さんが関わっている作品なのでそういう前提でしたね。
――　ロータス ヨーロッパ（※ P34、P98）等、車種的には同じものがありますが、その場合もデザインをやり直すのですか。
村田　このヨーロッパの場合は『逮捕しちゃうぞ』に出てきたものはシリーズ2で、『エクスドライバー』はスペシャルと、形も微妙に違うので、まったくの起こし直しです。全く同じ車輌で制作会社が同じならコピーして使ったりもできますけど。
――　今回、村田さんの設定画を見直して、何か思われたことはありますか。
藤島　僕から先に言うと、村田さんの設定がなかったら、『逮捕しちゃうぞ』も『ああっ女神さまっ』も、あんなに車輌の描写がしっかりした作品にならなかったわけで、本当に助かりました。車好きの方でなければ、ここまでやってもらえなかったと思います。通常なら省略する部分も、ほとんど省略されてないんです。だから、フィルムが上がる前は「こんなにまんまで描いて大丈夫なんですか？　本当にできるんですか？」と不安に思ったこともあります。むしろ、私より描き込んでくれているところもあるぐらい。
村田　自分のほうが描き込んでいたところは、確かにありましたね。
藤島　村田さんのほうが正確に車を描いていますよね。私は実車よりも丸く描いているんですけど。
村田　原作はかなり丸くなってますね。とは言え、基本的には原作を忠実に再現することを目指していたので、なるべく違いがないようにしようとしていたというのもあるんです。今回あらためて見直して、あまり簡略化しなくてよかったなと思いました。
――　今回一冊の本にまとまった感想を。
村田　自分がやったことが、こうしてアーカイブされるのは非常に嬉しいですね。
藤島　僕もアニメファンとして設定画って好きなんです。それが本にまとまるということは、とてもエキサイティングなことですよね。

藤島康介（ふじしま・こうすけ）

漫画家、イラストレーター。1964年７月７日生まれ。主なマンガ作品に「逮捕しちゃうぞ」「ああっ女神さまっ」「パラダイスレジデンス」等。マンガ作品以外にもゲーム「サクラ大戦」シリーズや「テイルズオブ」シリーズ等のキャラクター原案を手掛け、OVA「エクスドライバー」ではキャラクター原案と共に企画、原案も務めた。現在は月刊アフタヌーンにて「トップウ GP」を連載中。

村田峻治
ANIMATION WORKS
車輌設定資料

2019年12月14日　第1刷発行

[企画]　小黒祐一郎
[編集・デザイン]　村上修一郎
[編集スタッフ]　小林 治、鈴木知哲、佐野清彦、林原竜太
[編集協力]　芦田忠明、野口智弘、安原まひろ
[表紙デザイン]　坂根 舞（井上則人デザイン事務所）

[協力]　株式会社講談社
株式会社バンダイナムコアーツ

一般財団法人昭和の杜博物館

[発行人]　小黒祐一郎
[発行所]　株式会社スタイル
〒170-0013 東京都豊島区東池袋 1-34-1
広告塔センタービル３階
電話 : 03-5953-3986

[印刷・製本]　株式会社シナノパブリッシングプレス

Printed in Japan